IMPERIUM

MANUEL DU BENE GESSERIT

Edition Révisée (2013)

IMPERIUM

MANUEL DU BENE GESSERIT

Tabula Materiae

I : Doctrina Basica 3

Ce premier chapitre présente l'Ordre du Bene Gesserit, ses objectifs et sa hiérarchie.

II : Adeptae Curriculum 9

Ce deuxième chapitre s'intéresse aux personnages-joueurs Bene Gesserit et présente notamment de nouvelles Vocations et de nouvelles techniques BG.

III : Ordines Matrium 18

Ce troisième et dernier chapitre se penche sur les Révérendes Mères du Bene Gesserit, leurs responsabilités, leurs prérogatives et leurs prodigieux pouvoirs.

Conception : Olivier Legrand, Nemios et Jean-Pierre Peralez

Révision 2013 : Olivier Legrand

Couverture : Cheesecake Weasel Studios

Illustrations intérieures : Stéphane Sabourin et Cheesecake Weasel Studios. Merci à ces deux artistes pour leur talent et leur investissement. Kull Wahad !

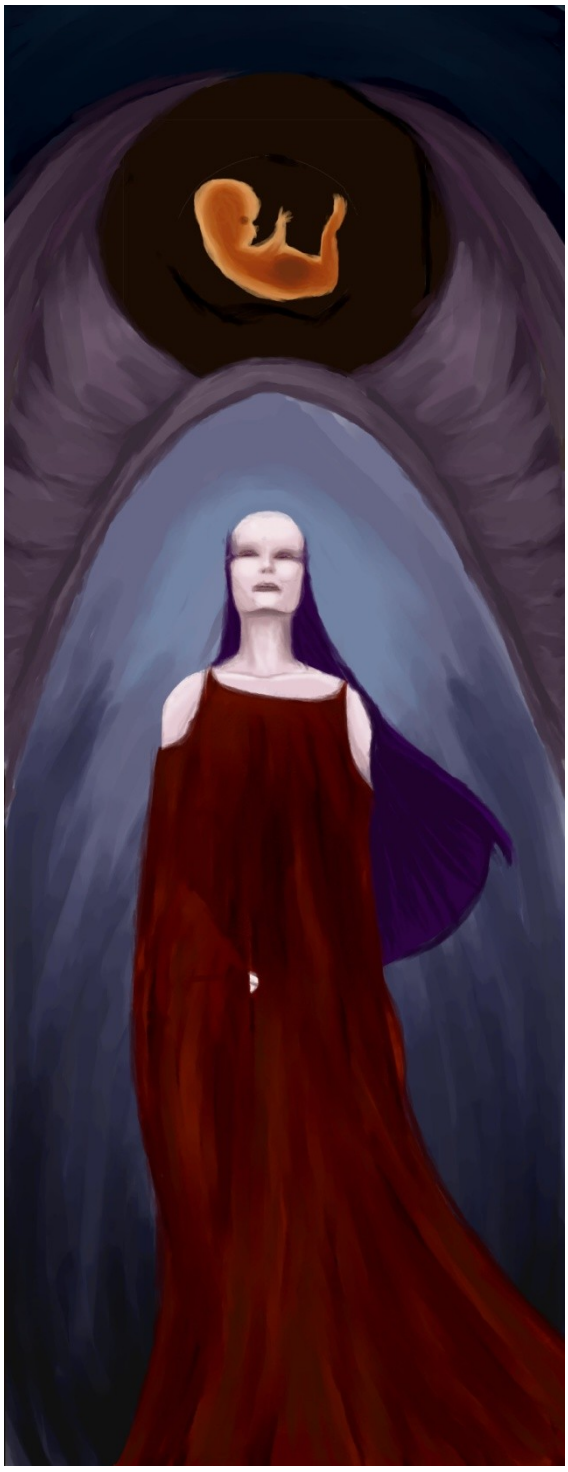
Remerciements impériaux à Morgalel, Nemios et Macbesse.

Comme l'ensemble de la gamme Imperium, le contenu de ce supplément s'inspire du roman *Dune* de Frank Herbert, ainsi que de la *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly. Il a été entièrement revu en 2013, pour la quatrième édition du jeu.

I : DOCTRINA BASICA

« Il y a quatre choses pour supporter un monde. La connaissance du sage, la justice du grand, les prières du pieux et le courage du brave. Mais tout cela n'est rien sans… sans celui qui gouverne et connaît l'art de gouverner… »

Extrait des Dits de la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam



Secrets et Mensonges

Vu de l'extérieur, l'Ordre du Bene Gesserit offre l'apparence d'une immense institution religieuse, présente dans tout l'Imperium – une sorte d'église interstellaire, aux rangs entièrement composés de femmes. Mais il ne s'agit là que d'une façade. En réalité, les agissements du Bene Gesserit s'apparentent à ceux d'un véritable empire financier et politique – un empire à l'intérieur de l'empire, fondé sur la duplicité, l'endoctrinement et le culte du secret. Dès les premières années de leur initiation, on apprend aux jeunes novices que la religion n'est qu'un outil de manipulation politique et que le pouvoir constitue le seul principe suprême – le pouvoir sur autrui ne pouvant s'acquérir qu'à travers un total contrôle de soi.

Quant à la grande Déesse cornue, que les Révérendes Mères feignent d'adorer, elle n'est qu'une représentation symbolique de ce pouvoir.

La façade mystique du Bene Gesserit ne sert pas seulement à impressionner la populace des pyons ; il s'agit avant tout d'un paravent derrière lequel l'Ordre peut avancer masqué et préserver le secret de ses véritables objectifs.

Au-delà de la conservation et de l'expansion de son propre pouvoir, le Bene Gesserit poursuit un certain nombre de programmes et de plans d'action, souvent étalés sur plusieurs siècles et dont seules quelques Révérendes Mères connaissent la finalité exacte.

Préceptes et Stratégies

L'Ordre du Bene Gesserit affirme n'exister que pour servir. Cet axiome, souvent raillé et contesté, n'en reste pas moins une des rares vérités proférées par l'Ordre… à partir du moment où on l'interprète correctement. Pour cela, il est sans doute nécessaire de le compléter par le célèbre principe du *Prince* de Machiavel : La fin justifie les moyens.

Les manœuvres politiques du Bene Gesserit s'inscrivent toutes sans exception dans le cadre d'une philosophie visant à favoriser ce que les textes de l'Ordre appellent le développement harmonieux de l'espèce humaine.

En d'autres termes, le Bene Gesserit a pour vocation de contrôler la destinée de l'humanité. Une telle tâche nécessite des outils appropriés.

Le premier de ces outils est le Temps. Les instances dirigeantes du Bene Gesserit fondent leur politique sur la patience. Grâce à l'Epice, à la Prescience et à la Mémoire Seconde de ses Révérendes Mères, l'Ordre peut se permettre d'étaler ses plans sur plusieurs générations, voire sur plusieurs siècles.

Au fil du temps, le Bene Gesserit a mis en place un immense réseau d'influence et de contrôle, englobant toutes sortes d'organismes religieux et de dispositifs éducatifs, à commencer par la très efficace Missionaria Protectiva. Cette capacité de construire et d'exécuter des plans à très long terme se combine à un opportunisme politique total – opportunisme qui constitue la clé de toutes les interactions de l'Ordre avec les autres instances dirigeantes de l'Imperium.

Ainsi, le Bene Gesserit est, avec la Guilde, un des principaux garants de la stabilité du système impérial, mais pourrait également soutenir un éventuel renversement de l'Ordre établi, si celui-ci servait ses intérêts. Le Bene Gesserit a toujours soutenu le plus fort, certain d'être toujours en mesure de prévoir, d'influencer et même de contrôler tout changement politique.

En maîtrisant à la fois la stabilité et le changement, l'Ordre a pu exercer son emprise sur l'humanité durant des millénaires.

L'Ordre et les Maisons

Pour la plupart des Maisons nobles, le Bene Gesserit est une entité aussi puissante que mystérieuse, dont les conseils et le soutien font partie, avec le Mélange, des choses les plus recherchées de l'Imperium. Pour la plupart des siridar, avoir une épouse conditionnée par l'Ordre ou, mieux encore, pouvoir compter sur les conseils d'une Diseuse de Vérité, constitue des atouts politiques précieux.

Il existe évidemment quelques exceptions à cette règle, comme la célèbre Maison Ordos, tentent de rejeter toute connivence ou interaction avec le Bene Gesserit et paient généralement cette attitude par un isolement politique croissant.

Au sein du Landsraad, chacun sait que le fait de ne pas s'intéresser aux affaires du Bene Gesserit ne l'empêche aucunement de se mêler des vôtres. Personne, dans l'Imperium, ne peut échapper très longtemps à l'oeil du Bene Gesserit. Quelles que soient les relations qu'elle entretient avec l'Ordre, aucune Maison noble ne peut ignorer la réalité du pouvoir Bene Gesserit.

Lorsqu'une Maison commet l'imprudence de s'opposer aux desseins de l'Ordre, celui-ci lui fait toujours parvenir le même message, sous une forme ou sous une autre : vous paierez. Et, en la matière, le Bene Gesserit tient toujours ses promesses. S'il méprise la vengeance, qu'il considère comme l'apanage des enfants et des attardés mentaux, le Bene Gesserit croit, en revanche, aux vertus pédagogiques de la rétribution. Le châtiment promis, attendu avec appréhension par son destinataire, se révèle souvent aussi cruel que subtil. Soigneusement ourdi, toujours personnalisé, il contient obligatoirement une forme d'enseignement, laissé à la libre méditation de la victime (ou de ceux qui lui survivront). Pour le Bene Gesserit, même l'assassinat doit être une leçon.

Les Structures de l'Ordre

Le pouvoir et l'influence du Bene Gesserit s'étendent à travers tout l'univers connu. Sur de nombreux mondes dits « primitifs », l'Ordre exerce un contrôle plus ou moins direct sur les populations locales par le biais de la Missionaria Protectiva. Sur les mondes plus civilisés, la présence du Bene Gesserit s'articule autour de trois types de structures : les écoles, les Maisons des Sœurs et les Chapitres.

Les Ecoles

Les écoles sont des lieux d'éducation et de formation destinées à accueillir les enfants de sexe féminin issues de l'aristocratie. C'est là que se dispense la fameuse « éducation Bene Gesserit » que reçoivent presque toutes les jeunes filles nobles de l'Imperium. On estime communément à plus de 800 le nombre de planètes accueillant sur leur sol une de ces écoles. La taille de ces établissements varie considérablement d'un monde à l'autre, ainsi que leur degré de rattachement apparent à l'Ordre : sur un grand nombre de planètes, la grande majorité de la population ignore jusqu'à l'existence du Bene Gesserit et n'a aucune raison de supposer que l'école où sont formées les jeunes filles de l'élite planétaire n'est en fait que l'antenne locale d'une organisation présente dans tout l'univers connu…

Les Maisons des Sœurs

Les Maisons des Sœurs n'existent que sur les mondes où l'existence du Bene Gesserit est officiellement reconnue et constituent en quelque sorte les légations planétaires de l'Ordre. C'est là que résident les adeptes locales et que séjournent les Sœurs de passage.

Là encore, l'importance et les dimensions du lieu varient considérablement d'un monde à l'autre : certaines Maisons des Sœurs n'abritent qu'une poignée d'adeptes, quand d'autres en accueillent plusieurs centaines. Le plus souvent, la Maison se trouve sur le même terrain (voire dans les mêmes bâtiments) que l'école BG locale.

Chaque Maison des Sœurs est placée sous l'autorité directe d'une Révérende Mère Rectrice.

Les Chapitres

Les Chapitres sont les principaux lieux de pouvoir du Bene Gesserit. C'est là que sont formées et conditionnées les futures Sœurs du BG. Chaque Chapitre comprend également une école pour l'éducation des jeunes filles d'origine noble.

Officiellement, l'Ordre possède dix Chapitres, implantés sur quelques uns des mondes les plus importants de l'Imperium.

Le principal Chapitre BG se trouve sur **Wallach IX**. C'est aussi le plus ancien de tous, son existence remontant à plus de 4000 ans avant le Jihad Butlerien. Plus de dix mille adeptes y résident. Doté d'un astroport, ce gigantesque site fortifié abrite, entre autres, les Archives Secrètes de l'Ordre. C'est également le principal centre de formation de la Missionaria Protectiva.

Le Chapitre de **Kaitain** (la capitale de l'Imperium) est spécialisé dans la formation de futures épouses ou concubines destinées aux plus grandes Maisons nobles. L'école qui y est rattachée passe également pour être la plus prestigieuse de tout l'Imperium.

Les huit autres Chapitres de l'Ordre se trouvent sur **Grumman**, **Yorba**, **Chusuk**, **Ciehman Banqs**, **Paquita**, **Gamont Bela Tegeuse** et **Giedi Prime**. Les spécialitéset principaux programmes de recherches de ces Chapitres sont présentés dans le tableau ci-dessous.

Chaque Chapitre est placé sous la direction d'une Révérende Mère Rectrice Supérieure et possède sa propre spécialité : le Chapitre de Grumman, par exemple, est réputé pour son excellence dans l'enseignement de l'Art Etrange, tandis que le Chapitre de Paquita s'intéresse en priorité à l'histoire et à la linguistique.

Les spécialités des Chapitres correspondent à différents programmes de recherches menés sur le long terme par le Bene Gesserit (voir tableau ci-dessous pour plus de détails).

Notons enfin que ces *spécialités* ne constituent en aucun cas des *spécialisations* exclusives : chaque Chapitre possède son propre domaine de prédilection, mais a également pour vocation de former les futures Sœurs de l'Ordre, selon le programme de Conditionnement BG.

Les Dix Chapitres du Bene Gesserit

Chapitre	Spécialité	Principal Programme
Bela Tegeuse	Ecologie et science du comportement	Ingénierie psycho-sociale
Ciehman Banqs	Sciences biologiques et sociales	Recherches génétiques
Chusuk	Musique et arts	Recherches sur la Voix
Gamont	Formation de courtisanes et d'hétaïres	Recherches sur l'Imprégnation
Giedi Prime	Espionnage et sécurité	Ingénierie politique
Grumman	Défense et art de la guerre	Recherches sur l'Art Etrange
Kaitain	Futures épouses nobles et concubines	Surveillance du pouvoir impérial
Paquita	Histoire et linguistique	Propagande et idéologie
Wallach IX	Préparation à la Missionaria Protectiva	Recherches *prana bindu*
Yorba	Finance et administration	Surveillance de la CHOM

En plus de ces dix Chapitres officiels, il existerait, selon certaines rumeurs, deux Chapitres secrets, presque totalement isolés du reste de l'Ordre, implantés sur deux planètes soumises à une législation spéciale : **Ix** (où les scientifiques BG mèneraient leurs recherches les plus secrètes) et **Tleilax** (dont le Chapitre serait détenteur d'une technologie ultra-avancée, en violation totale des commandements du Jihad Butlerien).

En pratique, chaque meneur de jeu devra, dans le cadre de sa propre chronique, décider si ces deux Chapitres secrets existent bel et bien, et, si tel est le cas, quelles sont leurs attributions.

La Missionaria Protectiva

La Missionaria Protectiva peut être définie comme une branche spéciale de l'Ordre, chargée d'établir, de préserver et (si possible) d'étendre le pouvoir politique du Bene Gesserit sur les « mondes obscurs », sous le déguisement de religions indigènes et de croyances locales soigneusement définies et contrôlées.

Les adeptes appartenant à cette branche, appelées Sœurs Missionnaires, excellent dans l'art d'endoctriner et de manipuler les foules en exploitant les croyances et les superstitions locales. Très souvent, ces croyances et ces superstitions se basent sur des mythes fondateurs, implantés voici des milliers d'années par la Missionaria Protectiva elle-même, lors des premières vagues de colonisation planétaire, dans le but de faciliter la future exploitation politique de ces peuples par le Bene Gesserit.

Ainsi, toutes les cultures dites « primitives » et préalablement traitées par la Missionaria Protectiva reconnaissent le pouvoir spirituel sacré du principe féminin et possèdent une « niche sociale » dans laquelle les envoyées du Bene Gesserit peuvent aisément s'intégrer, en tant que « bonnes dames », « servantes de la Déesse » ou autres « femmes sages ».

Ces différents mythes, leur sémantique secrète et leur mode d'emploi en tant qu'outils de manipulation politique sot détaillés et analysés dans la *Panoplia Propheticus*, ouvrage que toute Sœur Missionnaire se doit de connaître sur le bout des doigts.

Les Diseuses de Vérité

Les Révérendes Mères de l'Ordre ont toutes accès à la Transe de Vérité, grâce à laquelle elles peuvent déceler le mensonge de façon *infaillible*. Celles qui font de l'exercice de cette faculté leur fonction officielle reçoivent le nom de Diseuses de Vérité et occupent une place à part au sein du Bene Gesserit. De par leurs fonctions, elles sont intimement liées au monde des Maisons nobles et remplissent souvent un rôle crucial dans la perpétuation des liens politiques entre l'Ordre et l'aristocratie impériale. Les Maisons nobles les plus puissantes (et les plus confiantes envers le Bene Gesserit) possèdent leur propre Diseuse de Vérité, qui leur a été attribuée par l'Ordre, moyennant finance.

L'accession à la fonction de Diseuse de Vérité peut être sollicitée par chaque Révérende Mère et dépend du verdict des instances supérieures de l'Ordre, qui a tout pouvoir dans ce domaine. En pratique, seules les candidates ayant le rang de Rectrice Générale ont une chance d'accéder à cette haute fonction.

Les Origines de l'Ordre

Le Bene Gesserit est souvent présenté (y compris par ses propres adeptes) comme le descendant naturel d'anciens cultes remontant à l'aube de l'humanité, axés sur l'adoration de la Grande Déesse Mère et le rôle sacré du principe féminin. Il s'agit là d'un mythe fondateur, soigneusement entretenu par les archéo-propagandistes de l'Ordre. Les véritables origines du BG se perdent dans les brumes de l'histoire, dans cet âge sombre qui précéda la fondation de l'empire et demeurent un mystère même pour les historiens les plus érudits. Pour nombre d'entre eux, les origines du BG remonteraient en réalité au temps des premières expéditions interplanétaires. Selon cette théorie, l'organisation destinée à devenir le Bene Gesserit n'aurait rien eu de religieux ni de mystique, et se serait davantage apparentée à une sorte d'agence spatiale chargée de gérer l'expansion de l'humanité à travers la colonisation de nouveaux mondes.

Composée de personnel scientifique spécialisé (anthropo-linguistes, écologistes culturels, socio-planificateurs environnementaux etc.), cette organisation aurait eu pour objectif de préserver un héritage culture humain universel, en dépit de la dispersion de l'espèce sur des centaines (et même des milliers) de planètes. Peu à peu, l'agence aurait gagné en efficacité, en puissance et en indépendance, jusqu'à devenir une entité entièrement autonome, oeuvrant à l'échelle de l'univers entier. Le Jihad Butlérien aurait ensuite accéléré et achevé ce processus d'évolution vers un ordre pseudo-religieux, voué à l'exercice du contrôle politique et de la planification génétique.

La vérité sur les origines du Bene Gesserit se trouve peut-être dans les Archives Secrètes du Chapitre de Wallach IX… mais la vérité n'a, en fait, aucune importance. Seul le mythe compte.

Les Instances Dirigeantes

Le Concile de l'Ordre

Le **Concile** regroupe les douze Rectrices Supérieures (une pour chaque Chapitre). Malgré ce que son nom pourrait laisser supposer, il ne se réunit pratiquement jamais, les Rectrices Supérieures quittant rarement leur Chapitre ; il s'agit donc surtout d'une entité théorique, qui constitue la *direction apparente* du BG, celle que la plupart des observateurs extérieurs pensent être en charge de sa gouvernance. De fait, ce sont bel et bien les Rectrices Supérieures qui dirigent les affaires courantes de l'Ordre, à l'échelle des douze Chapitres.

Dans le contexte de ce Concile théorique, la Rectrice Supérieure du Chapitre de Wallach IX (siège des véritables instances dirigeantes de l'Ordre) porte le titre honorifique de *Mater Magna*, par opposition aux onze autres Rectrices Supérieures ou *Matres Minimae,* appellations traditionnelles qui tendent toutefois à disparaître et font surtout partie du « folklore » de l'Ordre.

Les Matres Executrix

Le pouvoir exécutif suprême est entre les mains de trois Révérendes Mères connues sous le nom de **Matres Executrix**. Ces trois Mères ne sont pas élues mais reçoivent leur titre sur des bases héréditaires et exercent leurs fonctions jusqu'à la fin de leur existence.

La légitimité de leur toute-puissance au sein de l'Ordre est à la fois spirituelle et génétique – deux concepts qui, en philosophie BG, n'en forment qu'un. Si l'on en croit les archives généalogiques du BG, les trois Matres Executrix sont les très lointaines descendantes des premières Mères Fondatrices de l'Ordre – ce qui expliquerait l'origine à la fois arbitraire et archaïque de leur pouvoir, vestige d'un passé presque mythique où le Bene Gesserit se rapprochait plus d'une sorte de société secrète primitive que d'une institution à la hiérarchie soigneusement ordonnancée.

Le Conseil Privé

Les trois Matres Executrix dirigent l'Ordre depuis la Maison des Mères de Wallach IX, avec l'aide de neuf conseillères privées, placées sous leur autorité directe et exclusive. Soigneusement sélectionnées parmi les Rectrices Générales de l'Ordre, elles sont théoriquement nommées à vie, mais peuvent être déchues de leur statut et de leurs responsabilités par les Matres Executrix.

Les attributions exactes des Neuf peuvent varier suivant les périodes, mais s'articulent toujours autour des fonctions suivantes :

La **Faecatrix Arboris** est en charge des diverses archives généalogiques de l'Ordre, qui forment la base de son programme génétique.

La **Mater Cogita Vera** a pour mission de surveiller et, si besoin est, de superviser les activités des Diseuses de Vérité de l'Ordre.

La **Mater Ambakthaz** est en charge des différentes ambassades, légations et activités diplomatiques de l'Ordre.

La **Mater Pecuniam Collocare** s'occupe tout spécialement des investissements économiques de l'Ordre et de ses relations avec la CHOM.

La **Mater Praefecta Aerariae** veille sur les finances internes de l'Ordre, dont elle est en quelque sorte la comptable suprême.

La **Procuratrix** s'occupe des mariages arrangés et des concubinages favorisés par l'Ordre.

La **Speculatrix** supervise les multiples activités d'espionnage et de contre-espionnage de l'Ordre.

La **Docitrix Vocis** est en charge des différentes utilisations politiques de la Voix.

La **Recordato Vitae** veille au transfert de la mémoire collective des Révérendes Mères.

Toutes ces dignitaires résident quasiment en permanence sur Wallach IX agissent sous le seul commandement des Matres Executrix et n'ont de comptes à rendre à *aucune* autre dignitaire BG. Ce statut de conseillère extraordinaire peut créer ou attiser certaines tensions et rivalités internes, notamment chez les Révérendes Mères les plus puissantes, souvent jalouses des prérogatives accordées à ces conseillères spéciales.

La Grande Cour

Il s'agit du haut tribunal de l'Ordre, formé de cinq **Matres Aequus**, elles aussi nommées à vie par les Matres Executrix. Principal organe judiciaire du BG, la Grande Cour a pour mission de régler les conflits juridiques susceptibles de survenir à l'intérieur de l'Ordre. Installée sur Wallach IX, elle siège trois fois par année standard, pour des sessions de trois semaines, et ne s'occupe que des cas de premier plan, les affaires de moindre importance étant traitées par des tribunaux locaux rattachés aux différents Chapitres. Toute décision de la Grande Cour doit être ratifiée par les Matres Executrix, qui peuvent donc faire office d'ultime cour d'appel (et conservent ainsi la haute main sur les affaires de l'Ordre).

Lexique de la Hiérarchie Bene Gesserit

ABA : Longue robe noire constituant la base des uniformes de l'Ordre.

ACOLYTE : Titre donné aux futures Révérendes Mères avant leur initiation en tant que *Matres Acriores*.

COGITA VERA (Plur. *Cogitae Verae*) : Titre donné aux Diseuses de Vérité, une classe particulière de Révérendes Mères.

CONSEIL PRIVE : Ensemble des conseillères particulières des *Matres Executrix* ; le Conseil Privé (aussi parfois appelé *Familia*) constitue la direction officieuse de l'Ordre.

EMISSARIA (Plur. *Emissariae*) : Ambassadrice (ou espionne) Espionne au service de l'Ordre.

FILIA ALVI (Plur. *Filiae alvi*) : Titre donné aux virgae après la prononciation de leurs voeux.

INITIA (Plur. *Initiae*) : Titre donné aux plus jeunes disciples de l'Ordre avant leur séparation en *virgae* et p*rofictuae*.

MATER (Plur. *Matres*) : Titre accordé aux Révérendes Mères, le plus souvent suivi d'une attribution ou qualification spécifique : Mater Minima, Mater Felicissima, Mater Ambakhtaz etc.

MATER ACRIOR (Plur. *Matres Acriores*) : Titre intermédiaire situé entre le rang d'Acolyte et celui de Révérende Mère.

MATER FELICISSIMA ou **SAPIENTISSIMA** (Plur. *Matres Felicissimae / Sapientissimae*) : *« Mère très bienheureuse » ou « Mère très sage »*. Titres honorifiques désignant une Révérende Mère.

MATRES EXECUTRIX : Terme désignant les trois Révérendes Mères qui dirigent la branche exécutive de l'Ordre et, à travers elle, l'Ordre dans son ensemble.

MISSIONARIA PROTECTIVA : Branche spéciale de l'Ordre BG, chargée d'implanter croyances, prophéties et superstitions sur les mondes dits « obscurs » afin de faciliter la manipulation ultérieure des populations locales par la religion. Ces différentes légendes sont regroupées dans la *Panoplia Propheticus*.

PELLEX (Plur. *Pellices*) : *« Concubine »*. Désigne les futures adeptes ayant prêté le premier serment mais n'ayant pas encore prononcé leurs vœux définitifs ; ce terme peut aussi désigner les adeptes spécifiquement formées pour être épouses ou concubines.

PRAECETRIX (Plur. *Praecetrix*) : Préceptrice. Adepte chargée de l'enseignement au sein d'un Chapitre ou d'une école contrôlée par l'Ordre.

PROCTOR : Titre synonyme de celui de Rectrice.

PROFICTUA (Plur. *Profictuae*) : Terme désignant une *initia* destinée à devenir une simple Sœur, par opposition aux *virgae*, promises au statut de Révérende Mère.

RECTRICE : Rang attribué à une Révérende Mère chargée de fonctions importantes au sein de l'Ordre. Il existe trois grades de Rectrice : Rectrice simple, Rectrice Générale et Rectrice Supérieure.

VIRGA (Plur. *Virgae*) : Désigne une initia destinée à devenir Révérende Mère, par opposition aux simples *profictuae*.

II : ADEPTAE CURRICULUM

Sélection

On ne choisit pas de rejoindre le Bene Gesserit. C'est le Bene Gesserit qui vous choisit. Ainsi pourrait-on résumer la politique de l'Ordre en matière de recrutement.

Les candidates au Conditionnement Bene Gesserit sont sélectionnées dès leur plus jeune âge. Elles proviennent principalement de deux sources différentes : d'une part, les enfants de sexe féminin, de noble lignage et présentant certaines caractéristiques génétiques qui les prédisposent au futur conditionnement ; d'autre part, les enfants de sexe féminin nés d'une mère Bene Gesserit et offerts à l'Ordre dès leur naissance (voire dès leur conception).

Dans le cas des enfants d'origine noble, les archives généalogiques de l'Ordre permettent aux Révérendes Mères de tracer avec précision leur lignage génétique et de sélectionner celles qui présentent ce qu'elles appellent des « traits actifs » ou un « héritage porteur ».

La nature exacte de ces critères constitue un des grands mystères de l'Ordre et n'a pas besoin d'être spécifiée dans ces pages : le fait d'avoir une ou plusieurs Révérendes Mères parmi ses ancêtres proches constitue généralement un indicateur positif.

Même si ces critères de naissance sont remplis, ils ne suffisent pas à garantir l'accession au sein de l'Ordre. Une fois les candidates potentielles repérées, le Bene Gesserit garde un oeil attentif sur leur développement, tout au long de leur enfance. Cette observation est facilitée par le fait que la grande majorité des filles d'origine noble sont élevées dans les écoles contrôlées par le Bene Gesserit, écoles qui constituent en fait de véritables viviers de futures adeptes.

Les enfants vouées à l'Ordre dès leur naissance sont, quant à elles, élevées dans les crèches des différents Chapitres, dans l'ignorance totale de leur lignée paternelle. En tant que descendantes directes d'adeptes du Bene Gesserit, toutes présentent le profil génétique requis. Dès leur plus jeune âge, elles sont soumises à un conditionnement des plus rigoureux, qui leur permettra de répondre aux critères de sélection décrits ci-dessous.

Conditionnement

A l'âge des premières règles, la candidate subit plusieurs épreuves destinées à « tester son humanité » (selon les termes du BG) - dont la fameuse ordalie du gom jabbar. Si ces tests sont passés avec succès, la jeune fille devient une initiinitia, c'est à dire une novice. Elle est ensuite emmenée dans un des douze Chapitres de l'Ordre afin d'y recevoir la formation d'une future adepte, avec d'autres initiae de son âge.

Les initiae se reconnaissent aisément à leur jeune âge et à leur uniforme caractéristique, composé d'une courte chasuble brune, d'une chemise et de jambières couleur sable.

Certaines enfants d'origine noble peuvent ici bénéficier d'un privilège non-négligeable : dans certains cas particuliers, les instances de l'Ordre acceptent qu'une initia soit formée en dehors d'un Chapitre, par une ou plusieurs praecetrix particulières, sans que l'enfant soit séparé du reste de sa famille.

De telles mesures de faveur restent néanmoins extrêmement rares et ne sont généralement accordées qu'à de puissantes Maisons régnant sur des mondes très éloignés des Chapitres de l'Ordre (et présentant en outre un intérêt politique ou commercial majeur). Cela peut aussi être le moyen, pour certaines Révérendes Mères, de veiller à ce que certaines de leurs protégées soient élevées sous leur seule tutelle, à l'écart du reste de l'Ordre, ce qui peut les rendre plus aptes à remplir certaines missions.

Rangs et Uniformes

Initia : Chemise et jambières couleur sable ; surcot brun.

Sœur Régulière ou Acolyte : Aba noir sans manches ni capuchon.

Mater Acrior : Aba noir avec manches et sans capuchon.

Révérende Mère : Aba noir avec manches et capuchon.

Premiers Vœux

Au bout de cinq années d'instruction rigoureuse, d'entraînement intensif et de mises à l'épreuve constantes, les initiae sont séparées en deux groupes : les proficiuae (futures Sœurs) et les virgae (qui possèdent le potentiel nécessaire pour devenir Révérendes Mères). Ces dernières sont évidemment beaucoup moins nombreuses que les simples proficiuae. La composition de ces deux groupes est basée sur des critères intellectuels et psychologiques – critères qui sont régulièrement évalués durant les cinq ans de formation – mais aussi sur une prédisposition génétique, généralement détectée (mais tenue secrète) avant même l'entrée au Chapitre.

Virgae et proficiuae doivent ensuite prêter leur Premier Serment au cours d'une cérémonie solennelle, qui symbolise le passage de la première forme (celle de l'enfance) à la seconde forme (celle de la maturité).

Pour mieux concrétiser cette transformation, les futures adeptes reçoivent de nouveaux vêtements (une longue robe noire sans manche appelée aba) et de nouveaux quartiers au sein du Chapitre. Commence alors un nouveau cycle de formation, qui durera trois ans. Durant ces trois années, les futures Sœurs reçoivent toutes un entraînement de pellex (voir lexique) leur permettant de maîtriser leur fécondité. Les proficiuae reçoivent également une formation spécialisée qui déterminera leur future vocation au sein de l'Ordre : praecetrix (préceptrice), emissaria (espionne), archiviste, historienne, scribe, juriste, comptable etc. Quant à celles qui sont destinées à devenir les épouses ou les concubines de nobles particulièrement importants, elles reçoivent au cours de ce cycle une éducation spécialisée qui vise à leur prodiguer tout le raffinement et le savoir-faire nécessaires à leur future fonction.

Intronisation

Au terme de ces trois ans, virgae et proficiuae se réunissent dans la Grand Salle du Chapitre pour 'y prononcer leurs vœux définitifs de membres du Bene Gesserit, lors d'une cérémonie dirigée par les Matres Felicissimae.

L'âge moyen des nouvelles adeptes est de 21 ans. Une fois leurs vœux prononcés, les proficiuae deviennent des Sœurs à part entière et sont aussitôt dirigées vers des postes en rapport avec leurs compétences. Les virgae, quant à elles, prennent le nom de filiae alvi et poursuivent leur initiation afin de se préparer au rôle de Révérende Mère.

Sœurs de Rang Caché

En marge de sa hiérarchie régulière, le Bene Gesserit possède également une hiérarchie secrète, sans véritable appellation officielle mais dont les adeptes sont communément désignées comme « Sœurs de rang caché ».

La plupart d'entre elles sont des concubines formées par l'Ordre mais n'ayant pas prononcé leurs vœux : pour le monde extérieur, elles ont quitté l'Ordre à l'issue de leur initiation de proficiua (ou, plus rarement, de virga), à un âge généralement situé entre 19 et 23 ans.

En réalité, ces anciennes novices ne quittent pas véritablement le Bene Gesserit – elles continuent à le servir en tant qu'informatrices, espionnes et agents de liaison. Leur loyauté à l'Ordre est garantie par leur conditionnement. Une fois que le Bene Gesserit vous a choisie, vous lui appartenez pour le restant de votre vie, et ce quelles que soient les décisions que votre libre arbitre semble vous dicter. Le conditionnement d'une adepte ne disparaît jamais – même chez les plus réfractaires, une simple séance d'exposition à la Voix suffit à réveiller les vieux réflexes d'obéissance et de fidélité à l'Ordre.

L'ancienne novice peut rester des années sans recevoir d'instructions du Bene Gesserit, mais lorsque l'Ordre aura besoin d'elle, il ne manquera pas de se rappeler à son bon souvenir…

La notion de Rang Caché peut aussi s'appliquer à certaines adeptes dont la mission nécessite l'adoption d'une couverture à l'intérieur même de l'Ordre : une Révérende Mère peut ainsi se faire passer pour une simple Sœur afin de mener à bien certaines tâches secrètes d'espionnage et de surveillance liées à la sécurité interne de l'Ordre. Les membres de cette « branche cachée » agissent le plus souvent sous l'autorité directe du Conseil Privé des Matres Executrix (voir p 7) et constituent en quelque sorte le service de sécurité intérieur du Bene Gesserit.

Conditionnement et Libre Arbitre

Le Conditionnement Bene Gesserit ne permet pas seulement à l'adepte de maîtriser des facultés comme la Voix, l'Art Etrange ou la Suspension Bindu : il garantit également une loyauté sans faille à l'égard de l'Ordre. En d'autres termes, toute adepte du Bene Gesserit est psychologiquement programmée pour obéir aux commandements et aux enseignements de ses supérieures ; ce conditionnement ne fait pas d'elle un être privé de volonté ou d'initiative (loin de là…) mais l'empêche simplement d'œuvrer de façon active et délibérée contre l'Ordre, sa hiérarchie ou ses intérêts.

Un joueur désireux d'incarner une adepte du Bene Gesserit devra accepter de prendre en compte cette obligation d'obéissance dans l'interprétation de son personnage : une adepte du Bene Gesserit n'existe que pour servir, comme le rappelle opportunément un des adages de l'Ordre.

L'Ordre et le Mélange

Toute adepte BG a la possibilité d'accéder à un régime d'épice, conformément aux règles sur les privilèges données dans *Imperium*. En revanche, seules les Prescientes ont droit à un régime d'épice pur, et uniquement lorsqu'elles accèdent au rang de Révérende Mère. Cette restriction a censément pour but de leur permettre d'apprendre à contrôler leur don de façon progressive – ou, plus probablement, de faire en sorte que les prophéties et les révélations les plus importantes restent l'apanage des seules Révérendes Mères prescientes.

Jouer une Révérende Mère ?

A la création du personnage, une adepte BG est obligatoirement une jeune Sœur, le plus souvent âgée d'une vingtaine ou d'une petite trentaine d'années.

L'accession à de plus hautes fonctions au sein de l'Ordre, y compris celle de Révérende Mère, ne peut s'accomplir qu'en cours de jeu et est examinée en détail dans le chapitre suivant. Le meneur de jeu est le seul à pouvoir décider si une adepte personnage-joueur a été instruite en tant que profictua ou en tant que virga, sachant que seules les virgae pourront devenir des Acolytes, c'est à dire de futures Révérendes Mères.

Ce choix crucial dépendra donc en grande partie du type de chronique envisagé par le meneur de jeu, l'accession au rang de Révérende Mère pouvant influer de façon spectaculaire non seulement sur la vie du personnage, mais sur toute la chronique. Il est donc fortement conseillé de réserver la possibilité de jouer une Acolyte (voir p 12) aux chroniques entièrement axées sur l'Ordre du Bene Gesserit.

Dans certaines circonstances exceptionnelles, une adepte peut néanmoins tenter d'outrepasser les interdits de son conditionnement : c'est précisément ce que fait Jessica dans *Dune* lorsqu'elle donne un héritier au Duc Leto, alors qu'elle avait reçu pour instructions de ne donner naissance qu'à des filles. L'amour qu'elle vouait à Leto lui permit de transgresser les ordres du Bene Gesserit – non sans conséquences…

Si une situation analogue se présente en cours de chronique, le meneur de jeu pourra avoir recours à la règle suivante : moyennant la dépense d'un point de Karama, une adepte du Bene Gesserit peut prendre une décision (ou effectuer une action) opposée aux instructions (ou aux volontés) de l'Ordre.

Ceci n'est évidemment possible que si l'adepte est guidée par une émotion suffisamment forte pour outrepasser temporairement les barrières créées par son conditionnement psychologique : a priori, seuls l'amour et la haine répondent à ce critère. Ces sentiments étant pratiquement absents de l'existence d'une adepte BG, de telles situations restent, en pratique, rarissimes et devront toujours correspondre à des moments décisifs dans l'existence du personnage et à l'échelle de la chronique dans son entier.

Vocations Bene Gesserit

Les règles de base d'Imperium proposent une version volontairement généraliste du profil des Sœurs Bene Gesserit. Dans une chronique axée sur les intrigues et la hiérarchie de l'Ordre, le meneur de jeu pourra remplacer cette Vocation généraliste par un éventail plus large, représenté par les neuf Vocations décrites ci-après (qui ne peuvent évidemment être choisies que par des personnages ayant reçu le Conditionnement BG).

Acolyte	**Emissaria**	**Praecetrix**
Adepta Parma	**Imprégnatrice**	**Scientifique**
Courtisane	**Missionnaire**	**Veneficia**

Conditionnement et Facultés

Ces règles partent du principe que tous les personnages-joueurs adeptes du Bene Gesserit appartiennent aux initiae les plus brillantes ou les plus réceptives au Conditionnement, mais toutes les adeptes formées par l'Ordre ne sont pas aussi douées et toutes ne parviennent pas forcément à maîtriser l'ensemble des facultés spéciales décrites dans les règles d'Imperium.

Concrètement, toutes les adeptes possèdent au minimum la Manière Bene Gesserit, le Contrôle du Corps et la Transe Mémorielle, qui constituent véritablement la base de leur conditionnement ; l'acquisition des autres facultés (l'Art Etrange, la Suspension Bindu et la Voix) nécessite, en revanche, un entraînement supplémentaire que toutes les profictuae ne sont pas forcément capables de suivre. Une profictua ne maîtrisant pas l'ensemble des facultés BG sera dirigée vers un rôle subalterne spécialisé, correspondant à ses compétences, comme scribe, archiviste ou encore comptable – mais nous parlons là uniquement de PNJ de second plan.

A l'inverse, les adeptes les plus douées (ce qui inclut obligatoirement les personnages-joueurs) sont orientées vers des rôles plus importants ou plus exigeants, comme par exemple épouse d'un seigneur, courtisane, missionnaire, préceptrice ou espionne.

Les Vocations détaillées ci-après sont donc loin de couvrir l'ensemble des fonctions existant au sein de l'Ordre mais sont certainement les plus intéressantes dans l'optique d'un jeu de rôle : après tout, qui a réellement envie d'incarner une généticienne cloîtrée dans son laboratoire ou une officiante exclusivement vouée à des tâches rituelles ?

Chacune de ces Vocations spécialisée confère le même avantage que la Vocation généraliste des règles de base : quelle que soit sa fonction, une adepte du Bene Gesserit peut toujours compter sur le soutien et l'assistance de son ordre.

Acolyte

Description : Les Acolytes se préparent à exercer les hautes fonctions de Révérendes Mères et constituent l'élite des jeunes Sœurs. Voir le chapitre III pour plus de précisions.

Formation : Les Acolytes peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre de l'Ordre.

Accès : Pour devenir Acolyte, la candidate doit être génétiquement prédisposée à devenir Révérende Mère.

Caractéristiques : +1 dans deux caractéristiques choisies parmi l'Aura, la Finesse et la Discipline.

Compétences : +1 en Observation, Politique, Lois, Rhétorique, Traditions et Voix.

Adepta Parma

Description : Versées dans l'Art Etrange et la science du combat, ces Sœurs constituent en quelque sorte la branche guerrière de l'Ordre. Elles interviennent de façon aussi décisive que discrète lorsque la sécurité d'un Chapitre est menacée – ce qui reste évidemment rarissime. Plus ordinairement, une Adepta Parma peut également servir de garde du corps à une Emissaria officiant en territoire dangereux.

Formation : Les Adeptae Parmae sont presque toutes formées au sein du Chapitre de Grumman.

Accès : Au moins 4 en Discipline.

Caractéristiques : +1 en Discipline et dans une autre caractéristique choisie entre Finesse, Aura et Habileté.

Compétences : +2 en Art Etrange, +1 dans quatre compétences choisies parmi Armes de Jet, Armes de Tir, Discrétion, Survie, Vigilance, Sécurité, Stratégie et Commandement.

Courtisane

Description : L'adepte qui suit cette voie est généralement destinée à devenir l'épouse ou la concubine d'un noble. Pour plus de détails sur cette Vocation, voir règles d'Imperium (p 23).

Formation : Les Courtisanes BG peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre, mais la plupart d'entre elles ont reçu leur enseignement sur Kaitain, Chusuk ou Gamont.

Emissaria

Description : Les Emissariae remplissent des fonctions diplomatiques auprès des Grandes Maisons et des autres factions de l'Imperium… Elles sont également les yeux et les oreilles de l'Ordre et excellent dans l'art de l'espionnage.

Formation : Les Emmissaria peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre de l'Ordre ; on murmure néanmoins que les plus redoutables d'entre elles ont été instruites sur Giedi Prime.

Accès : Au moins 4 en Finesse.

Caractéristiques : +1 en Finesse et +1 en Aura ou en Discipline.

Compétences : +1 en Observation, Etiquette, Politique, Subterfuge, Sécurité et Vigilance.

Missionnaire

Description : Les Missionnaires officient au sein de la Missionaria Protectiva, une branche spéciale de l'Ordre chargée de répandre la « bonne parole » sur les mondes obscurs et sauvages. Ces adeptes excellent dans l'art de l'endoctrinement et maîtrisent la Panoplia Propheticus, un ensemble de connaissances leur permettant d'exploiter et de manipuler les croyances religieuses et les superstitions des populations locales. Pour plus de détails sur la Missionaria Protectiva, voir p 6.

Formation : Les membres de la Missionaria Protectiva sont presque toutes formées au sein du Chapitre de Wallach IX.

Accès : Au moins 4 en Discipline et 3 en Aura.

Caractéristiques : +1 en Discipline et en Aura, ou +2 en Discipline.

Compétences : +1 en Rhétorique, Traditions, Langues, Commandement, Survie et Voix.

Imprégnatrice

Description : Héritières des plus anciennes traditions tantriques, les Imprégnatrices possèdent une connaissance exhaustive des pratiques sexuelles. Elles sont cependant loin d'être de simples courtisanes et officient toujours en tant que représentantes attitrées de l'Ordre. Leurs fonctions principales sont la récupération de matériel génétique pour les Maîtresses Généticiennes et au conditionnement de certains sujets au profit du Bene Gesserit.

Formation : Les Imprégnatrices peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre de l'Ordre et tout particulièrement dans les Chapitres de Gamont et de Giedi Prime.

Accès : Au moins 4 en Aura.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Aura.

Compétences : +2 en Séduction, en Subterfuge et en Imprégnation*.

** Extension directe de l'entraînement bindu reçu par toutes les Sœurs lors de leur Conditionnement, cette nouvelle compétence basée sur la Discipline confère à l'adepte une maîtrise totale de ses énergies sexuelles et reproductives. Comme la Voix et l'Art Etrange, cette compétence constitue une faculté spéciale, mais son apprentissage est a priori strictement réservé aux Sœurs se destinant à la vocation d'Imprégnatrice. Pour plus de détails sur son utilisation, voir p 16.*

Praecetrix

Description : Le rôle d'une Praecetrix est de prodiguer l'enseignement Bene Gesserit aux initiae, au sein d'un Chapitre ou, plus rarement, au sein d'une Maison noble étroitement liée à l'Ordre. A cette fonction officielle s'ajoutent souvent d'autres attributions plus confidentielles de surveillance et de diplomatie. En termes de jeu, c'est ce rôle qui se rapproche le plus de la vocation générique de Sœur décrite dans les règles de base d'Imperium.

Formation : Les Praecetrix peuvent être formées au sein de n'importe quel Chapitre de l'Ordre.

Accès : Au moins 3 en Savoir et en Finesse.

Caractéristiques : +2 dans une caractéristique choisie parmi Discipline, Finesse, Savoir et Aura, ou +1 dans deux d'entre elles.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi : Art Etrange, Voix, Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Médecine, Poisons, Psychologie, Traditions, Interrogatoire, Vigilance, Commandement, Séduction.

Scientifique

Description : Spécialisées dans des domaines allant des sciences du comportement à l'écologie, en passant par la psycho-histoire et la génétique, les Scientifiques du BG travaillent aux différents programmes de recherches (pour la plupart ultrasecrets) menés par l'Ordre.

Formation : Les Scientifiques de l'Ordre ont été formées au sein des Chapitres de Ciehman Banqs, d'Ix, de Paquita, de Bela Tegeuse ou de Tleilax ; la spécialité de chacun de ces Chapitres influe directement sur le bagage de compétences du personnage (voir ci-dessous).

Accès : Au moins 3 en Savoir.

Caractéristiques : +2 en Savoir.

Compétences : +2 dans trois compétences de Savoir, qui dépendent du Chapitre d'origine :

Bela Tegeuse : +2 en Neurochimie, Planétologie et Psychologie.

Ciehman Banqs : +2 en Génétique, Neurochimie et Psychologie.

Ix : +2 en Génétique, Médecine et Neurochimie.

Paquita : +2 en Histoire, Langues et Psychologie.

Tleilax : Qui sait ?

Veneficia

Description : Les Sœurs Veneficia sont les médecins de l'Ordre – ainsi que ses experts en matière de poisons. Pour des raisons de sécurité, elles ne sont jamais rattachées à une Maison noble et officient toujours de façon interne au sein des différents Chapitres de l'Ordre.

Formation : Les Veneficia sont généralement formées sur Kaitain, Grumman, Ciehman Banqs, Ix ou Giedi Prime, mais peuvent ensuite être rattachées à n'importe quel Chapitre de l'Ordre.

Accès : Au moins 3 en Savoir.

Caractéristiques : +2 en Savoir.

Compétences : +2 en Médecine, Poisons, +1 en Psychologie et Neurochimie.

Compétences Scientifiques

Dans la société de l'Imperium, l'enseignement des sciences est soigneusement contrôlé. Certaines disciplines scientifiques constituent même des connaissances secrètes, auxquelles seules quelques organisations comme le Bene Gesserit peuvent avoir accès. En termes de jeu, une science peut être considérée comme une compétence basée sur le Savoir, à l'instar des compétences Psychologie et Planétologie, décrites dans les règles de base. Contrairement à des domaines comme l'Histoire ou les Lois, les sciences ne font pas partie de la culture générale d'un sujet impérial : un personnage ne possédant pas une compétence scientifique ne peut donc utiliser sa valeur de Savoir par défaut. Voici deux exemples de compétences scientifiques correspondant aux domaines de prédilection des chercheuses du BG :

Génétique : Cette compétence représente la connaissance théorique et pratique de la science génétique, qui constitue la base des programmes de sélection menés par l'Ordre. Dans le contexte d'un jeu de rôle, elle permettra surtout d'analyser ou de vérifier certaines informations concernant l'identité génétique d'un individu, ce qui peut parfois s'avérer d'une importance cruciale.

Neurochimie : Cette science s'intéresse principalement à la biochimie du système nerveux et au fonctionnement du cerveau humain. Combinée à la Psychologie, elle recèle les secrets du Conditionnement BG et de facultés comme la Voix ou la Transe de Vérité. Cette science englobe également l'étude des effets du Mélange sur le cerveau et sur l'ensemble du sensorium humain.

Facultés Bene Gesserit

Cette section examine en détail plusieurs applications supplémentaires des facultés Bene Gesserit décrites dans les règles de base d'Imperium, ainsi que les effets de la nouvelle compétence d'Imprégnation.

Techniques de Perception

En termes de jeu, les deux techniques suivantes (*Identification Rihani* et *Lecture Tactile*) ne sont pas considérées comme des facultés spéciales supplémentaires mais comme des utilisations avancées ou plus spécialisées des facultés BG décrites dans les règles de base d'Imperium.

Identification Rihani

Cette technique découle de l'utilisation combinée de deux facultés : la Manière Bene Gesserit et la Transe Mémorielle.

L'Identification Rihani permet à l'adepte de créer un enregistrement mental de l'ensemble de ses perceptions (qu'elles soient conscientes ou subliminales) concernant un individu spécifique et de stocker cet enregistrement dans leur mémoire, exactement comme dans une fiche signalétique.

En pratique, cet enregistrement mental ne requiert que quelques minutes d'observation préalable, durant lesquelles l'adepte BG devra toutefois maintenir une concentration totale ; en termes de jeu, l'adepte devra effectuer un test d'Observation et obtenir au moins 5 réussites pour que l'enregistrement soit effectif.

Une fois un individu ainsi enregistré, il sera toujours reconnu par l'adepte, et ce quelle que soit son apparence. Cette technique permet ainsi de déjouer *automatiquement* le plus habile des déguisements ou la plus complète (ou la plus subtile) des restructurations corporelles ; elle permet par exemple de faire automatiquement la distinction entre un individu préalablement enregistré et un Danseur Visage ayant adopté son apparence. Il n'y a aucune limite au nombre d'individus pouvant être enregistrés dans la mémoire d'une adepte avec cette faculté.

Si le test d'Observation est manqué ou insuffisamment réussi, l'adepte pourra retenter sa chance, mais aura besoin pour cela d'une nouvelle phase d'observation du sujet.

Lecture Tactile

Cette technique constitue une application du conditionnement sensoriel auquel sont soumises toutes les adeptes BG lorsqu'elles acquièrent leur faculté de Contrôle du Corps.

En termes de jeu, elle permet à l'adepte d'appliquer sa compétence d'Observation à son sens du toucher, ce qui peut lui permettre d'accomplir diverses prouesses sensorielles, comme par exemple « lire avec les doigts » n'importe quel texte manuscrit ou imprimé ou encore détecter un mécanisme caché (piège, système d'alarme etc.) dans une cloison par le seul sens du toucher.

La lecture tactile permet également à l'adepte de déchiffrer des messages spécialement traités par les instances supérieures du Bene Gesserit pour être imperceptibles à l'œil nu. De tels messages peuvent être inscrits sur n'importe quelle surface et constituent un excellent moyen d'acheminer des instructions écrites secrètes à une adepte ; dans tous les cas, l'adepte doit utiliser activement la lecture tactile (ce qui exclut l'usage simultané de toute autre compétence ou faculté spéciale) et réussir un test d'Observation.

Enfin, grâce à la lecture tactile, les adeptes possédant la compétence Sécurité peuvent également utiliser la lecture tactile pour tromper le mécanisme de reconnaissance palmaire d'une serrure à main, moyennant 5 réussites ou plus sur un test de Sécurité.

Extensions de la Voix

Seules les adeptes les plus habiles dans l'art de la Voix (c'est-à-dire avec un niveau de maîtrise de +3 ou plus dans cette compétence) peuvent utiliser les deux techniques décrites ci-dessous. Chacune de ces deux techniques est également liée à une autre compétence : le Subterfuge pour la Neutralisation et le Commandement pour la Manipulation de Masse.

Neutralisation

Cette utilisation particulière de la Voix permet de paralyser un individu choisi en lui murmurant un simple mot, dépourvu de sens (*uroshnor*), mais qui agit comme une sorte de verrou sur les centres nerveux de la victime. Pour ce faire, l'adepte doit avoir implanté le mot au préalable dans le subconscient du sujet.

En termes de jeu, ceci requiert un test de compétence avec la compétence la plus faible entre Voix et Subterfuge, et un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet. Comme pour toutes les autres applications de la Voix, l'adepte devra d'abord avoir intégré le schéma vocal de la victime. Si l'adepte obtient un nombre insuffisant de réussites ou si elle échoue totalement, on appliquera les mêmes règles que pour les autres utilisations de la Voix.

Une fois le mot implanté, l'adepte n'aura qu'à le prononcer pour que le sujet se trouve aussitôt paralysé, tout à fait conscient, mais absolument incapable de bouger ou de parler.

En termes de jeu, l'adepte doit alors tester sa compétence de Voix, mais n'a besoin que d'une seule réussite ; la paralysie du sujet n'est évidemment que temporaire et se dissipe au bout de quelques minutes (lancer 1D8 pour obtenir une durée précise).

Manipulation de Masse

Cette technique requiert, outre un niveau de maîtrise d'au moins +3 en Voix, un niveau de maîtrise d'au moins +1 en Commandement. Elle permet d'utiliser la Voix sur un groupe de personnes, en jouant sur certaines harmoniques communes à tous les sujets humains.

En pratique, cette technique est tout particulièrement utilisée par les membres de la Missionaria Protectiva, dans le cadre de leurs opérations d'endoctrinement. Les ordres donnés de cette façon ne peuvent faire appel qu'à des concepts simples et doivent être réalisables dans l'immédiat ; le plus souvent, ce pouvoir sera utilisé pour fanatiser une foule à l'aide de paroles à caractère religieux ou prophétique. Le nombre de personnes présentes au sein de cette foule n'a pas de véritable incidence sur les chances de réussite de l'adepte, une foule immense n'étant pas forcément plus difficile à influencer qu'un petit groupe d'individus.

En termes de jeu, l'adepte doit réussir un test de compétence, en utilisant sa valeur la plus faible entre Voix et Commandement. Pour que la foule soit affectée, ce test devra obtenir au moins 5 réussites. Si le test est insuffisamment réussi, on applique les mêmes règles que pour l'utilisation ordinaire de la Voix : en d'autres termes, l'adepte ne pourra pas réutiliser la Voix sur la même foule (ou sur aucun des individus qui la composent) pour le restant de la scène en cours. En outre, en cas d'échec total, la foule aura également tendance à réagir avec une extrême défiance, voire avec hostilité, envers l'adepte.

Un personnage-joueur pris dans une telle foule ne pourra résister aux effets de la Voix qu'en bénéficiant d'une dépense de Karama (voir règles d'Imperium, p 45).

Imprégnation

La faculté de Contrôle du Corps (voir règles d'Imperium p 44) confère déjà aux adeptes Bene Gesserit une parfaite maîtrise de leurs fonctions physiologiques, qui peut également s'appliquer aux domaines de la sexualité et de la reproduction : lors de sa formation de *pellex*, toute adepte BG apprend ainsi à contrôler ses propres centres nerveux du plaisir et choisir sans le moindre risque d'erreur le sexe d'un enfant qu'elle conçoit ; elle peut également garantir que celui-ci héritera de la quasi totalité des gènes de son père – un facteur d'importance primordiale dans le contexte du programme de sélection génétique mené par le Bene Gesserit.

La compétence spécialisée d'Imprégnation, basée sur la Discipline, permet d'utiliser ce Contrôle du Corps de façon encore plus poussée et, surtout, de manière *externalisée*, afin d'influer directement sur les processus neurobiologiques de leurs partenaires. A priori, cette compétence n'est enseignée qu'aux Imprégnatrices de vocation (voir p 13) mais peut également, dans certains cas exceptionnels, être inculquée à des concubines esclaves agissant pour l'Ordre.

Mise en Condition

Pour imprégner un individu mâle, l'adepte doit au préalable rassembler ses énergies sexuelles en se concentrant sur la personne qu'elle souhaite imprégner, ce qui nécessite plusieurs minutes de méditation ininterrompue.

Une fois en sa présence, la libération de cette énergie, combinée à des attitudes et des mouvements du corps et du visage, va réveiller les instincts les plus ataviques de la personne et déclencher ses détonateurs hormonaux, annihilant ainsi toute résistance.

En termes de jeu, cette délicate opération nécessite un test de compétence de la part de l'adepte, utilisant la valeur de compétence la plus faible entre Séduction et Imprégnation.

Pour que l'opération soit pleinement réussie, l'adepte devra obtenir un nombre de réussites égal ou supérieur à la Discipline du sujet. Celui-ci perd alors tout contrôle de lui-même, réagissant entièrement en fonction des instincts que l'adepte a éveillés en lui.

Un degré de réussite insuffisant signifie que la tentative échoue mais que l'adepte pourra retenter sa chance, après une nouvelle période de méditation préalable. Un échec total, en revanche, signifie que le sujet n'est absolument pas sensible aux signaux émis par l'adepte, et se trouve ainsi définitivement immunisé à toute nouvelle utilisation de l'Imprégnation de la part de cette même adepte.

Accouplement et Emprise

L'étape suivante intervient lors du coït entre l'imprégnatrice et le sujet préalablement mis en condition; elle correspond à ce que les Sœurs du Bene Gesserit nomment le *moment de mystère*, c'est-à-dire le moment où le partenaire atteint le plus haut point d'excitation génésique.

L'imprégnatrice peut alors amplifier les signaux orgastiques afin d'obtenir une véritable emprise subliminale sur le sujet. Pour établir cette emprise, l'adepte doit réussir un nouveau test d'Imprégnation en obtenant, là encore, un nombre de réussites égal ou supérieur à la Discipline du sujet.

En cas d'échec ou de réussite insuffisante, les conséquences seront les mêmes que pour la mise en condition : si le test est insuffisamment réussi, l'imprégnation n'est pas concluante, mais l'adepte pourra retenter sa chance, moyennant une nouvelle mise en condition du sujet ; en cas d'échec total, en revanche, le sujet sera irrémédiablement immunisé à toute tentative d'imprégnation de la part de cette adepte.

Une fois ce processus mené à bien, le sujet est pleinement *imprégné* – et devient alors beaucoup plus réceptif à l'influence des membres de l'Ordre ; en termes de jeu, le sujet sera considéré comme possédant une Discipline de 1 lorsque n'importe quelle adepte du Bene Gesserit utilise la Voix à son encontre.

Altération et Manipulation

Une imprégnatrice peut également modifier de façon subtile l'équilibre physiologique, hormonal et psychologique d'un sujet imprégné afin de renforcer ou d'atténuer certains aspects de sa personnalité. Concrètement, l'imprégnatrice peut changer à son gré les différentes composantes de l'humanité du sujet (voir le supplément *La Voie de l'Ame*), en inhibant ou en exacerbant sa Sexualité, son Obéissance ou n'importe quel autre élément constitutif de son humanité.

Chaque modification requiert un test de compétence en Imprégnation, avec une simple réussite. En cas d'échec, le sujet reste soumis à l'imprégnation de l'adepte, mais la composante visée ne pourra pas être altérée par l'adepte.

De telles altérations de la personnalité sont, en théorie, permanentes mais l'adepte peut également choisir de rétablir l'équilibre initial de la personnalité du sujet lorsqu'elle le souhaite (avec un simple test de compétence).

En pratique, les altérations que permettent cette faculté seront presque toujours orientées en fonction des programmes génétiques et des intrigues de l'Ordre afin, par exemple, d'opérer des rapprochements entre les membres de lignées intéressantes ou, au contraire, de créer des antipathies réciproques.

Résister à l'Imprégnation

Comme la Voix, l'Imprégnation joue sur des mécanismes inconscients et subliminaux ; il est donc théoriquement impossible d'y résister de façon consciente et active.

En termes de jeu, la seule forme de défense dont dispose un sujet ciblé par une tentative d'imprégnation est sa valeur de Discipline, qui intervient de façon passive, comme pour la résistance à la Voix – mais comme pour la Voix, les personnages possédant un capital de Karama peuvent bénéficier d'une grâce particulière. Dans ce cas, la dépense d'un point de Karama permet de transformer un test d'Imprégnation réussi en échec total, le mettant ainsi définitivement à l'abri de toute tentative d'imprégnation de la part de l'adepte. Cette dépense peut avoir lieu dès l'étape préliminaire de *mise en condition* – à moins, bien sûr, que le sujet ait de bonnes raisons de vouloir la différer jusqu'au fameux *moment du mystère* ; après ce *moment*, toutefois, il sera trop tard et l'imprégnation ne pourra plus jamais être enrayée.

III : ORDINES MATRIUM

Jouer une Révérende Mère

Dans le cadre du Jeu des Maisons (voir règles d'Imperium), une adepte du Bene Gesserit peut jouer de nombreux rôles, à partir du moment où elle est liée à la famille régnante, par ses fonctions (emissaria, praecetrix etc) ou, tout simplement, par le sang.

Il est, en revanche, un peu plus délicat d'intégrer une Révérende Mère en tant que personnage-joueur à une chronique du Jeu des Maisons. Les Révérendes Mères sont, de très loin, les personnages les plus puissants qu'il est possible d'interpréter dans une chronique d'Imperium. Elles sont également beaucoup plus polyvalentes que n'importe quel Maître ou Conseiller Mentat.

Un groupe incluant une Révérende Mère serait donc très sérieusement déséquilibré, les autres personnages risquant fort, à terme, de se retrouver dans la position de simples seconds rôles. Pour cette raison, il est fortement conseillé de réserver le rôle de Révérende Mère aux personnages-non-joueurs – du moins dans le cadre du Jeu des Maisons.

En tant que personnage-joueur, une Révérende Mère n'aura de réel intérêt qu'au sein d'une chronique entièrement axée sur le Bene Gesserit, dans laquelle tous les joueurs incarneraient des adeptes de l'Ordre, œuvrant, si possible, au sein du même Chapitre. En pratique, un tel modèle de chronique s'éloigne du schéma classique du Jeu des Maisons et constitue une autre façon de jouer à Imperium, un véritable *Jeu des Chapitres*.

Dans ce type de chronique, les personnages des joueurs grimpent peu à peu les échelons de la hiérarchie BG, en commençant comme Acolytes pour devenir ensuite Mater Acrior, Révérende Mère puis, peut-être, Rectrice, voire Rectrice Générale ou même Rectrice Supérieure… Il y a là matière à une véritable saga, pouvant s'étaler sur de nombreuses années et riche en intrigues de toutes sortes : rivalités internes, relations avec les Maisons nobles et les autres Chapitres, luttes d'influence impliquant la Guilde ou le Bene Tleilax, situations de crise, exploration des arcanes de l'Ordre… les possibilités sont légion.

Les règles et les informations détaillées ci-après sont principalement destinées à être utilisées dans le contexte de ce Jeu des Chapitres.

Un Long Chemin

Initiation des Filiae Alvi

Après deux années de formation spéciale, de labeur et d'évaluation constante, chaque **filia alvi** passe devant une commission de Révérendes Mères Rectrices afin d'y subir un nouvel examen de passage. Le verdict de cette commission peut être favorable, indulgent ou défavorable.

Un **verdict favorable** signifie que la filia alvi est acceptée comme future Révérende Mère ; elle prend alors le titre d'Acolyte.

Un **verdict défavorable** exclut définitivement la filia des rangs des Révérendes Mères potentielles : la candidate est alors amenée à prononcer ses vœux afin de rejoindre les rangs des simples Sœurs.

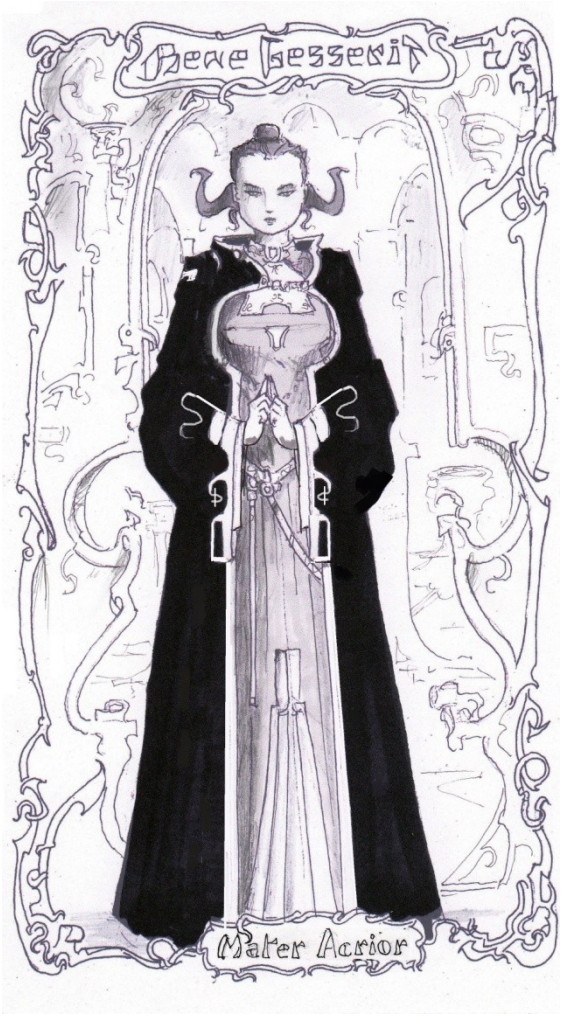
Un **verdict indulgent** signifie que la filia alvi devra se soumettre à un nouveau cycle de deux ans d'entraînement, au terme duquel elle devra se présenter à nouveau devant les Rectrices Supérieures, qui rendront alors un verdict définitif. Attention : cette « indulgence » ne peut être accordée qu'une seule fois.

La Voie de l'Acolyte

Dès sa nomination, une Acolyte entre au service personnel d'une Révérende Mère, qui a pour charge d'achever sa formation. Une même Révérende Mère peut avoir jusqu'à trois Acolytes sous sa tutelle, mais la plupart d'entre elles préfèrent n'en diriger qu'une seule à la fois.

Durant cette période, qui s'étend généralement sur une à six années, l'Acolyte se confronte aux réalités pratiques de son futur rôle ; plus l'Acolyte se montrera brillante et efficace dans l'exercice de sa fonction, plus elle accédera rapidement au degré suivant, celui de **Mater Acrior**.

En termes de jeu, c'est le meneur de jeu qui déterminera le nombre d'années de service nécessaires à l'accession au rang de Mater Acrior, en fonction des exigences de sa chronique et de l'efficacité avec laquelle le personnage a servi la Révérende Mère à laquelle elle est attachée (et l'Ordre Bene Gesserit en général).



Mater Acrior

En devenant Mater Acrior, la future Révérende Mère prononce alors de nouveaux vœux de soumission à l'Ordre. Elle doit notamment renoncer de façon solennelle à toute forme d'immortalité, afin de préserver son humanité : selon les propres mots du credo de l'Ordre, *« soupçonner sa propre mortalité constitue le commencement de la terreur ; accepter sa propre mortalité constitue la fin de la terreur »*.

En fait, ce renoncement est essentiellement symbolique, l'immortalité n'ayant jamais été atteinte par quiconque – en outre, ce commandement n'interdit aucunement à l'adepte de prolonger son existence grâce à l'Epice gériatrique, ce dont la plupart des Révérendes Mères ne se privent guère.

En termes de jeu, le fait d'accéder au rang de Mater Acrior se traduit par plusieurs bénéfices :

Statut : Une Mater Acrior bénéficie d'un Statut de 4, ce qui reflète avant tout un plus grand accès à l'influence de l'Ordre (plutôt qu'une quelconque forme de reconnaissance sociale personnelle).

Autorité : L'autorité mystique, hiérarchique et personnelle dont elle est investie lui permet également de gagner 1 niveau de maîtrise en *Commandement*, sauf si cette compétence est déjà à son niveau de maîtrise maximum.

Révélation : Enfin, la conjonction de ses vœux renouvelés, de son héritage génétique et de son conditionnement permet au personnage de réaliser pleinement les parts encore latentes de son potentiel personnel, ce qui se traduit par le gain d'un point dans une des caractéristiques suivantes : Finesse, Savoir, Discipline ou Aura, jusqu'au maximum habituel de 5.

Afin de bien les différencier des simples Sœurs, les Matres Acriores portent un aba pourvu de larges manches évasées.

Le Rite de l'Agonie

Pour devenir Révérende Mère, la Mater Acrior doit d'abord être jugée digne de cet honneur par son ordre et se soumettre au Rite de l'Eau de la Vie, aussi appelé *Rite de l'Agonie*, afin de pouvoir entrer en communion avec sa Mémoire Seconde.

Là encore, c'est la valeur de chaque individu qui détermine la rapidité (ou la limite) de son avancement au sein de l'Ordre : les adeptes les plus brillantes accéderont au rang de Révérende Mère en quelques années, tandis que d'autres resteront Matres Acriores jusqu'à la fin de leur existence. En pratique, ce laps de temps est laissé à l'entière appréciation du meneur de jeu, en fonction du parcours du personnage et des besoins de sa chronique ; les décisions et les intrigues des instances supérieures du Bene Gesserit étant entièrement placées sous le contrôle du meneur de jeu, il dispose donc d'une autorité absolue sur de telles décisions.

La Mater Acrior, en prononçant ses vœux de soumission à l'Ordre, accepte solennellement sa propre mortalité. Elle sait que la prochaine étape de son élévation au sein de l'Ordre, l'accession au rang de Révérende Mère, nécessite le passage d'une épreuve cruciale : l'Agonie, qui débouchera soit sur sa mort, soit sur un nouvel état de conscience.

Les années passées par l'adepte en tant que Mater Acrior constituent donc une préparation à cet ultime rite de passage : la postulante fait ses adieux à la vie, purifiant son âme et abandonnant peu à peu tout attachement à la réalité matérielle. Elle s'efforce également, par la méditation et un entraînement rigoureux, d'aiguiser au maximum le contrôle qu'elle exerce sur son corps et sur son esprit, contrôle sans lequel il est impossible de survivre à l'Agonie.

Lorsqu'elle se sent prête et que les Rectrices de l'Ordre l'en jugent digne, l'adepte se soumet au Rite de l'Agonie, véritable ordalie qui décidera de sa mort ou de sa renaissance spirituelle.

Sous l'œil des Rectrices, la postulante est sanglée tandis qu'est placé dans sa bouche un distributeur buccal, par lequel va être dispensé un liquide connu sous le nom d'Eau de la Vie ou de poison d'illumination. Ce breuvage, mélange d'un puissant poison d'origine végétale et d'importantes quantités d'Epice, va déclencher le processus de l'Agonie, en amenant la postulante au bord de la mort, dans une véritable explosion de douleur, que seul l'enseignement Bene Gesserit peut permettre de surmonter. Ce n'est qu'en puisant dans ses ultimes réserves de force intérieure que la postulante pourra survivre à cette terrible épreuve. Le serment prononcé devant les Rectrices prend alors toute sa valeur : *"Soupçonner sa propre mortalité constitue le commence ment de la terreur, accepter sa propre mortalité constitue la fin de la terreur."*

Lors de cette véritable ordalie, tous les souvenirs négatifs, les peurs enfouies et les doutes cachés de la postulante remontent à la surface de sa psyché. Une fois l'épreuve surmontée, l'Eau de la Vie commence à faire son effet, en agissant directement sur certains centres du système nerveux, notamment le fameux point Köhliker-Kramptz, qui gouverne la perception spatio-temporelle.

Le poison d'illumination n'agit pas seulement sur les facultés cérébrales de la postulante ; il provoque également une résurgence de son héritage mémoriel féminin, transmis par le lignage maternel. Au cours de l'Agonie, la conscience de la postulante communie et fusionne avec celles de toutes ses ancêtres féminines, créant ainsi ce que les Révérendes Mères nomment la Mémoire Seconde.

Lorsque l'ordalie prend fin, l'ego de la survivante a laissé place à une nouvelle forme de conscience, intégrant tous les enseignements de myriades d'existences antérieures. Le rite de l'Agonie est donc à la fois une mort et une renaissance. La Révérende Mère pourra ensuite apprendre à explorer l'immense territoire intérieur qui s'offre désormais à elle. Cette exploration et toutes les possibilités qui en découlent sont examinées en détail ci-après.

En termes de jeu, le passage du rite de l'Agonie nécessite le sacrifice d'un point de Karama ; l'adepte subit aussi 1D8 points de dommages, à cause des effets du breuvage. Si l'Acolyte tente l'épreuve sans posséder de Karama, elle succombera automatiquement à son absorption.

Les Révérendes Mères en Jeu

Les Bénéfices de l'Agonie

En termes de jeu, le passage réussi du rite de l'Agonie et l'accession à la dignité de Révérende Mère se traduit par les bénéfices suivants :

Statut : La Révérende Mère bénéficie d'un Statut de 5. Comme pour les Matres Acriores, ceci reflète moins une quelconque forme de reconnaissance sociale personnelle qu'un plus grand accès aux ressources et à l'influence de l'Ordre. Le Statut d'une Révérende Mère pourra même augmenter encore si elle accède au rang de Rectrice (voir ci-après).

Autorité : La Révérende Mère gagne un niveau supplémentaire dans la compétence *Commandement*, sauf si cette compétence est déjà à son niveau de maîtrise maximum.

Révélation : Le passage de son ordalie permet à la Révérende Mère de parachever la révélation de son potentiel personnel, ce qui se traduit par le gain d'un point dans une des caractéristiques suivantes : Finesse, Savoir, Discipline ou Aura, jusqu'au maximum habituel de 5.

Mémoire Seconde : Enfin, l'émergence de la Mémoire Seconde à la suite du Rite de l'Agonie confère au personnage un premier niveau de maîtrise dans une nouvelle compétence appelée *Mémoire Seconde*, liée à la Discipline, et grâce à laquelle elle va pouvoir explorer et exploiter l'immense champ mémoriel désormais à sa disposition. Voir p 23 pour plus de détails.

Une Nouvelle Naissance

Lorsqu'elle devient Révérende Mère, l'adepte doit choisir un nouveau nom. Ce nom est toujours composé de trois éléments : le nom de famille de l'adepte, précédé de deux prénoms. Le premier doit être un prénom féminin, tiré des archives historiques de l'Ordre, afin d'honorer une Bene Gesserit du passé ; le second prénom, obligatoirement masculin, devra être tiré de la propre généalogie de la nouvelle Révérende Mère. Une Révérende Mère issue de la famille Moritani pourrait ainsi prendre le nom d'Alba Julius Moritani ou de Teresa Viktor Moritani.

Le nouveau statut de l'adepte est également symbolisé par l'adoption d'un nouvel uniforme : un aba noir muni d'un capuchon et de larges manches.

Rangs et Fonctions

Le titre de Révérende Mère constitue plus une appellation générique qu'un grade précis ou une fonction spécifique, toutes les Révérendes Mères ne possédant pas le même degré de puissance ou de responsabilité au sein de l'Ordre. Une Révérende Mère peut également être appelée Mater Sapientissima (mère très sage) ou Mater Felicissima (mère bienheureuse) : ces trois titres sont interchangeables. Dans les faits, l'ensemble des Révérendes Mères constitue un véritable ordre à l'intérieur de l'Ordre, avec sa hiérarchie, ses rites et ses secrets.

Suivant l'importance de ses fonctions au sein de l'Ordre, une Révérende Mère peut appartenir à quatre rangs, d'importance croissante : le rang simple (sans appellation particulière), le rang de Rectrice, le rang de Rectrice Générale puis celui de Rectrice Supérieure.

En accédant à ces rangs, la Révérende Mère voit son Statut augmenter : 6 pour une Rectrice, 7 pour une Rectrice Générale et 8 pour une Rectrice Supérieure. Là encore, le gain de Statut reflète avant tout un plus grand accès aux ressources et au pouvoir de l'Ordre.

Rectrice (Statut = 6)

Lorsqu'une Révérende Mère reçoit le rang de Rectrice, elle accède à la direction d'une des écoles de l'Ordre ou d'une Maison des Sœurs.

Rectrice Générale (Statut = 7)

Une Rectrice pourra ensuite accéder au rang de Rectrice Générale – fonction dont les attributions exactes varient énormément d'un cas à un autre. Les Rectrices Générales peuvent ainsi officier au sein d'un Chapitre, en tant qu'assistantes ou suppléantes de la Rectrice Supérieure, ou être employées par les instances dirigeantes de l'Ordre comme émissaires extraordinaires.

L'ensemble des Rectrices Générales constitue le vivier des futures Rectrices Supérieures. En outre, une rumeur persistante (et invérifiable) prétend qu'une proportion appréciable de Rectrices Générales officieraient au sein d'une sorte d'inquisition interne ultrasecrète, chargée de surveiller la stricte obédience des Chapitres et de leurs écoles aux préceptes de l'Ordre.

Rectrice Supérieure (Statut = 8)

Les Rectrices Supérieures ont la responsabilité de diriger les Chapitres de l'Ordre. Leur nombre est donc limité à douze, soit une par Chapitre. Ce rang n'est donc accessible que lorsqu'une place se libère (le plus souvent suite au décès d'une Rectrice Supérieure en poste).

Les Rectrices en Jeu

L'accession aux rangs de Rectrice est soumise aux mêmes critères que les rangs de Mater Acrior et de Révérende Mère ; elle dépend donc essentiellement du bon vouloir du meneur de jeu et des directions dans lesquelles il souhaite diriger sa chronique : plus une Révérende Mère progresse dans la hiérarchie des Rectrices, plus ses responsabilités seront lourdes, voire écrasantes, ce qui influera directement sur le type de situations et d'intrigues que le meneur de jeu pourra proposer aux joueurs.

Un rôle comme celui de Rectrice Générale ou Supérieure n'aura donc d'intérêt que dans le cadre d'une chronique centrée sur les luttes de pouvoir et les secrets des hautes sphères du Bene Gesserit. Dans le Jeu des Chapitres, le meneur de jeu devra toujours considérer la place occupée par les personnages au sein de leur hiérarchie comme un élément fondamental de sa chronique, susceptible d'influer sur tous les aspects de son évolution.

Distinctions et Titres Honorifiques

A ces rangs hiérarchiques formels peuvent s'ajouter des titres particuliers, représentant des fonctions précises, comme par exemple *Ambacta* (ambassadrice) ou *Cogita Vera* (Diseuse de Vérité), ainsi que les titres *Erudica* et *Doctissima*, à caractère essentiellement honorifique.

Une Révérende Mère reçoit le titre honorifique d'**Erudica** si elle possède au moins trois compétences de Savoir à un niveau de maîtrise de 4, et le titre supérieur de **Doctissima** si elle possède au moins trois compétences de Savoir au niveau 5. De tels titres n'ont pas de véritable répercussion en termes de règles, mais pourront éventuellement, à la discrétion du meneur de jeu, faciliter l'accession aux rangs de Rectrice (Erudica) ou de Rectrice Générale (Doctissima).

Pour accéder à la fonction de **Diseuse de Vérité**, une Révérende Mère doit en faire la demande aux instances supérieures de l'Ordre (dont la décision est, comme toujours, soumise au bon vouloir du meneur de jeu). En pratique, l'accession à cette haute fonction requiert les conditions suivantes : la Révérende Mère doit avoir atteint le rang de Rectrice, posséder un niveau de maîtrise d'au moins 3 en Mémoire Seconde (voir p 23) ainsi qu'un titre d'Erudica ou de Doctissima. Le don de Prescience constitue également un atout quasi-indispensable. Si la Révérende Mère satisfait à ces conditions, le meneur de jeu pourra (ou non) lui accorder la fonction officielle de Diseuse de Vérité.

Il existe également des **Révérendes Mères de Rang Caché**, dont les attributions et les prérogatives exactes sont connues des seules instances dirigeantes de l'Ordre.

Enfin, l'accession au cercle très fermé du **Conseil Privé** devra, de préférence, rester impossible pour les personnages-joueurs. Il constitue en quelque sorte le « plafond absolu » de leur progression, ce qui garantit au meneur de jeu de toujours pouvoir garder la haute main sur les instances supérieures de l'Ordre. Dans une chronique du Jeu des Chapitres, le Conseil Privé peut même constituer un excellent vivier de PNJ extrêmement puissants (et quasi-intouchables) pouvant tout à fait s'opposer aux initiatives et aux desseins de personnages-joueurs ayant accédé aux rangs supérieurs de l'Ordre – en d'autres termes, d'excellents « ennemis de l'intérieur » pour des Révérendes Mères devenues Rectrices Générales ou Supérieures.

Facultés Etendues

L'accession au rang de Révérende Mère permet aussi à l'adepte de se découvrir de nouveaux talents, intégrés de façon latente dans son conditionnement et que le rite de l'Agonie à permis de libérer. En termes de jeu, ces nouveaux talents sont traités comme des extensions directes des facultés Bene Gesserit décrites dans les règles d'Imperium.

Ajustement Métabolique

Les Révérendes Mères peuvent modifier leur métabolisme à volonté, afin (par exemple) de le rendre insensible à une maladie, à une drogue ou à un poison, sans avoir besoin de se plonger en *suspension bindu*. Il s'agit néanmoins d'un acte conscient, qui ne peut être accompli que si l'adepte sait à quel type de maladie ou de toxique son corps doit s'adapter ; en termes de jeu, cette adaptation nécessite un test de compétence en Médecine.

Notons que cette capacité s'ajoute à la quasi-immunité aux maladies et aux poisons que leur confère déjà le Mélange.

Analyse Auditive

Cette faculté permet de déceler les moindres inflexions d'une voix ainsi que de d'interpréter les échos – ce qui peut, par exemple, compenser les effets d'une éventuelle cécité. Si l'adepte est plongée dans l'obscurité totale et dans un silence complet, elle peut, en émettant des sifflements aigus et en guettant leurs échos, déterminer avec précision la configuration de l'espace qui l'entoure et agir dans l'obscurité comme si elle bénéficiait d'une vision parfaite.

Contrôle Vital

Le corps et l'esprit d'une Révérende Mère ne font plus qu'un. En termes de jeu, son rythme naturel de guérison n'est plus basé sur sa valeur de Physique mais sur sa valeur de Résistance (égale à la somme du Physique et de la Discipline).

Grâce à sa maîtrise absolue du *prana bindu*, une Révérende Mère peut également, par un ultime acte de concentration et de contrôle de soi, mettre un terme à sa propre vie, lorsqu'elle estime être arrivée au terme de son existence.

Extensions de la Voix

La plupart des Révérendes Mères possèdent la compétence Voix à un niveau de maîtrise suffisamment élevé pour pouvoir utiliser les extensions de la Voix détaillées au chapitre II de ce supplément (p 23).

L'accession au rang de Mater Acrior ayant permis au personnage de gagner 1 niveau de maîtrise en Commandement, toutes les Révérendes Mères possèdent cette compétence, ce qui leur permet d'utiliser la technique de *Manipulation de Masse* (voir chapitre précédent).

Horloge Circadienne

Une Révérende Mère possède une horloge biologique interne absolument infaillible, qui adapte automatiquement ses biorythmes aux cycles temporels de la planète sur laquelle elle séjourne, lui évitant ainsi toute difficulté d'adaptation à un nouvel environnement.

Immunité à la Voix

Une Révérende Mère est totalement insensible au pouvoir de la Voix. Plus qu'une véritable extension de la Voix, cette immunité semble être une conséquence directe du développement de la Mémoire Seconde de l'adepte, dont la psyché est désormais en contact avec des milliers de voix intérieures, lesquelles ne peuvent être soumises à ce pouvoir.

Mémoire Seconde

En termes de jeu, l'émergence de la Mémoire Seconde à la suite du Rite de l'Agonie confère au personnage un niveau de maîtrise dans une nouvelle compétence appelée *Mémoire Seconde*, liée à la Discipline.

Cette compétence de Mémoire Seconde ne peut être possédée et utilisée que par les Révérendes Mères et possède de nombreuses applications, examinées en détail ci-dessous (voir *Les Voies de la Mémoire Seconde*).

Une Révérende Mère pourra augmenter son niveau de maîtrise en Mémoire Seconde par le biais de l'expérience, comme n'importe quelle compétence (jusqu'à un niveau maximum égal à sa Discipline) ; cette progression représente tout simplement l'exploration de l'immense territoire psychique désormais accessible à l'adepte, une exploration qui se poursuit tout au long de la l'existence de la Révérende Mère.

Perception Chimique

En aiguisant ses sens du goût et de l'odorat, la Révérende Mère peut séparer les principes de base d'un élément qu'elle aura préalablement goûté ou senti et donc déterminer la composition exacte ou le comparer très précisément à tout autre élément stocké dans sa mémoire propre ou dans sa Mémoire Seconde.

En pratique, cette faculté fait de la Révérende Mère un véritable lecteur de poisons humain (voir règles d'Imperium, p 101) avec une fiabilité égale à sa valeur de compétence en Poisons (ou, si elle ne possède pas cette compétence, à sa valeur brute de Savoir) ; cette valeur de fiabilité, qui est de 7 pour les goûte-poisons et les lecteurs de poisons, représente en fait le nombre de réussites nécessaires à un assassin sur son test de Poisons pour concocter un mélange échappant à la détection (voir règles de base).

Les Voies de la Mémoire Seconde

Suite à l'Agonie, une voix familière apparaît dans l'esprit de la Révérende Mère pour se faire le porte-parole du *Mohalata*, c'est-à-dire de l'union des vies passées bienveillantes contenues dans la Mémoire Seconde. Cette voix intérieure agit comme un véritable Guide, révélant à la Révérende Mère les expériences qu'elle est en mesure d'accepter, tout en la tenant éloignée de celles qui pourraient endommager sa psyché.

Peu à peu, la Révérende Mère apprend à écouter les conseils, les analyses et les commentaires de sa Mémoire Seconde, afin de bénéficier de l'expérience et de la sagesse des Autres, celles qui l'ont précédée au sein de l'Ordre… mais il est parfois difficile de ne pas se perdre dans cet océan infini de souvenirs, de visions et de fragments d'existences passées.

Il existe un rapport direct entre la Mémoire Seconde et la consommation régulière de Mélange, l'Epice facilitant considérablement le développement des perceptions para-temporelles de l'adepte et l'exploration des couches les plus profondes de sa conscience étendue. Sans leur régime d'Epice, les Révérendes Mères ne pourraient pas avoir accès aux possibilités décrites ci-dessous.

A bien des égards, les possibilités offertes par la Mémoire Seconde évoquent les fameuses facultés Mentats d'Intégration Cognitive et d'Analyse Projective, mais il s'agit bien là de deux facultés distinctes, tant dans leur origine que dans leur principe de fonctionnement.

Là où le Mentat exploite des données objectives, perpétuellement actualisées et organisées de façon rationnelle et systématique, la Mémoire Seconde de la Révérende Mère lui confère une forme suprême d'*intuition,* au sens étymologique du mot : *« regard ou enseignement intérieur »*.

En termes de jeu, le rite de l'Agonie permet à l'adepte de gagner un premier niveau dans une nouvelle compétence basée sur la Discipline, appelée Mémoire Seconde, dont les applications sont détaillées ci-après.

L'Enseignement Intérieur

Le premier effet de la Mémoire Seconde est de faciliter l'acquisition de nouvelles connaissances et aptitudes par l'adepte, grâce à l'enseignement de ses voix intérieures.

Grâce à sa Mémoire Seconde, une Révérende Mère peut acquérir n'importe quelle compétence de Savoir par l'expérience, même si elle n'a accès à aucune autre forme d'enseignement que celles de ses voix intérieures : il est donc possible, par exemple, pour une Révérende Mère d'apprendre la Médecine sans jamais consulter le moindre traité médical ni soigner le moindre patient. Les compétences développées de cette façon ne pourront toutefois l'être au-delà d'un niveau de maîtrise égal au niveau de maîtrise en Mémoire Seconde de l'adepte.

Les Souvenirs des Autres

Une Révérende Mère peut également décider de plonger dans sa Mémoire Seconde à la recherche d'une information spécifique, susceptible de faire partie des souvenirs de celles qui l'ont précédée – comme, par exemple, le plan détaillé d'un lieu, la généalogie complète d'une Maison noble ou les circonstances exactes de la mort de tel ou tel empereur.

Alors que la Prescience permet d'entrevoir les futurs possibles, la Mémoire Seconde peut donner aux Révérendes Mères une connaissance quasi-omnisciente du passé.

Les adeptes BG ayant une mémoire sensorielle extrêmement aiguisée, les informations pouvant être obtenues de cette façon peuvent être aussi précises que si elles faisaient partie des propres souvenirs de la Révérende Mère.

Compte tenu de leur origine, les informations contenues dans la Mémoire Seconde d'une adepte ne peuvent concerner des faits postérieurs à sa propre naissance – comme, par exemple, l'équilibre actuel des forces au sein du Landsraad ou les dernières intrigues de la cour impériale ; pour ce genre de questions, la Révérende Mère ne peut s'en remettre aux connaissances des Autres, mais peut toutefois solliciter leurs conseils (voir ci-dessous).

Notons également que ces informations exhumées peuvent s'être périmées avec le passage du temps, les Autres n'ayant aucun moyen d'actualiser leurs souvenirs… Ce risque de péremption, qui dépend directement de la teneur des informations recherchées, est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, qui dispose ainsi d'un certain degré de contrôle sur l'utilisation de cette faculté en jeu.

En pratique, ce processus d'exhumation ne prend que quelques instants, mais nécessite une concentration absolue, ainsi qu'un test de compétence en Mémoire Seconde. Concrètement, les informations pouvant être exhumées de la Mémoire Seconde peuvent être classées en trois grands niveaux de complexité :

Mémoire Simple

Souvenirs d'épisodes spécifiques liés au vécu des Autres (ex : la première rencontre avec tel individu, le récit d'une mission particulière etc.). Pour accéder à ce niveau de mémoire, l'adepte n'aura besoin que d'une seule réussite sur son test de Mémoire Seconde.

Mémoire Complexe

Données nécessitant une mémorisation (ex : le plan détaillé d'un palais, la liste complète de toutes les adeptes d'un Chapitre à une époque donnée etc.). Pour accéder à ce niveau de mémoire, l'adepte devra obtenir au moins 3 réussites sur son test de Mémoire Seconde.

Mémoire Profonde

Informations particulièrement précieuses ou bien gardées (ex : les plans secrets d'une Révérende Mère, la localisation d'une réserve cachée d'Epice etc.). Pour accéder à ce niveau de mémoire, l'adepte devra obtenir au moins 5 réussites sur son test de Mémoire Seconde.

Comme pour n'importe quel autre test de compétence, ces tests de Mémoire Seconde peuvent évidemment bénéficier de la dépense préalable d'un point de Karama, conformément aux règles habituelles.

L'immersion dans la Mémoire Seconde n'est pas sans risque. En cas d'échec ou de degré de réussite insuffisant sur le test de compétence, la Révérende Mère ne parvient pas à trouver

l'information requise et se trouve en outre plongée dans une forme d'ivresse mémorielle, qui la coupe totalement du monde extérieur pour 1D8 heures ; le sacrifice d'un point de Karama permet d'éviter cette transe indésirable.

En outre, lorsqu'une information n'a pu être trouvée, la Révérende Mère ne pourra pas effectuer de nouvelle tentative concernant cette information précise tant qu'elle n'aura pas augmenté son niveau en Mémoire Seconde.

Le Conseil des Voix Intérieures

Une Révérende Mère peut également interroger les voix qui peuplent sa Mémoire Seconde dans le but d'obtenir des impressions ou des conjectures concernant une situation spécifique, sans garantie que celles-ci soient entièrement pertinentes, constructives ou impartiales.

Supposons, par exemple, qu'une Révérende Mère ayant développé sa Mémoire Seconde se trouve en grande conversation avec un jeune aristocrate et qu'elle décide de faire appel à ses voix intérieures pour recevoir leurs appréciations sur son interlocuteur. Sa Mémoire Seconde pourra lui fournir un simple commentaire (*« De toute évidence, ce jeune homme est trop imbu de lui-même… »*), une estimation plus précise (*« Il semble vouloir obtenir quelque chose de nous… »*) ou même une suggestion sur la conduite à adopter (*« Voyez comme il réagit à la mention de son frère ; nous devrions insister sur ce point pour le déstabiliser… »*).

Ces impressions viendront s'ajouter à celles que la Révérende Mère a pu tirer de ses propres facultés de perception et d'analyse (comme la Manière Bene Gesserit).

Si l'adepte semble manquer de perspicacité ou se repose trop sur la sagesse des Autres, elle pourra recevoir des commentaires acerbes de la part des voix (*« Es-tu donc incapable de gérer une situation aussi simple ? », « C'est à croire que tu n'as rien retenu des enseignements de notre ordre… »*).

Dans certains cas, les voix pourront même intervenir sans être sollicitées – tout spécialement si l'adepte essuie un échec qu'elle aurait pu éviter en questionnant ses voix intérieures ou en tenant mieux compte de leurs conseils… (*« Ah ! Ne t'avais-je pas mis en garde contre cette stratégie ? » « Si tu nous avais écoutées, nous n'en serions pas là… »*). Dans ce cas, l'adepte peut décider de faire taire les voix intérieures jusqu'à nouvel ordre.

En termes de jeu, l'adepte peut, le temps d'une scène, ouvrir son esprit aux impressions de ses voix intérieures. Ceci requiert une concentration totale, ainsi qu'un test de compétence en Mémoire Seconde. Le nombre de réussites obtenu indique alors le degré de précision et de pertinence des impressions reçues par l'adepte.

Plus précisément, le joueur peut désigner une compétence liée à la Finesse ou au Savoir dans laquelle il souhaite recevoir l'aide du Conseil des Voix Intérieures pour le reste de la scène en cours ; dans ce cas, le nombre de réussites obtenus sur le test de Mémoire Seconde agira comme autant de dés de bonus sur tout test utilisant la compétence désignée, effectué lors de la scène en cours.

Si, par exemple, l'adepte sollicite l'aide du Conseil des Voix Intérieures avant d'utiliser sa compétence de Rhétorique et obtient 3 réussites sur son test de Mémoire Seconde, les prochains tests de Rhétorique qu'elle effectuera lors de la scène en cours recevront 3 dés de bonus.

Si elle le souhaite, l'adepte peut désigner deux compétences (par exemple Rhétorique et Subterfuge, ou Histoire et Psychologie etc.) au lieu d'une ; dans ce cas, elle devra répartir à son gré les dés de bonus reçus entre ces deux compétences ; ainsi, si elle a obtenu 3 réussites sur son test de Mémoire Seconde, elle pourra décider de recevoir +2 dés de bonus dans une compétence et +1 dé dans l'autre.

Ceci peut s'appliquer à toutes les compétences de Finesse et de Savoir, y compris celles que l'adepte elle-même ne possède pas, même s'il s'agit de compétences scientifiques comme Psychologie, Neurochimie ou Génétique, qui ne peuvent normalement être utilisées par défaut.

Si la Révérende Mère ne possède pas elle-même la compétence testée, le(s) dé(s) de bonus conférés par la Mémoire Seconde lui permettront en outre de bénéficier de la règle du 8, comme si elle possédait bel et bien la compétence requise.

Cette utilisation de la Mémoire Seconde peut donc rendre une Révérende Mère quasiment omnisciente.

La Transe de Vérité

Cette faculté découle directement de la Mémoire Seconde éveillée lors du rite de l'Agonie. Toutes les Révérendes Mères la possèdent ; elle permet à certaines d'entre elles d'exercer la fonction officielle de *Diseuse de Vérité* ou *Cogita Vera*.

Une Révérende Mère peut utiliser les ressources de sa Mémoire Seconde pour entrer en Transe de Vérité lorsqu'elle est confrontée à un individu susceptible de lui mentir. Cette Transe, dont la durée ne peut dépasser une scène, constitue en fait un accès plus direct au conseil des voix intérieures, durant lequel l'adepte fait remonter les perceptions mêmes de ces voix à la surface de sa conscience.

Pour entrer en Transe de Vérité, l'adepte doit normalement entrer en contact avec sa Mémoire Profonde, ce qui nécessite au moins 5 réussites sur un test de Mémoire Seconde et présente le risque d'une ivresse mémorielle, en cas d'échec ou de réussite insuffisante (voir *Le Souvenir des Autres*, p 24).

Si la Révérende Mère possède également des dons de Prescience, son rang de Prescience (I à III) devra être ajouté aux réussites obtenues sur ce test ; une Révérende Mère avec une Prescience de rang II n'aura ainsi besoin que de 3 réussites sur son test de Mémoire Seconde pour entrer en Transe de Vérité.

A partir du moment où elle est plongée en Transe de Vérité, l'adepte n'a plus besoin d'utiliser sa compétence d'Observation pour déceler le mensonge (voir la description de la Manière Bene Gesserit, dans les règles de base d'Imperium). Son analyse devient absolument infaillible et le menteur n'a absolument aucune chance de pouvoir la leurrer, quel que soit son score de Discipline.

Toutes les Révérendes Mères possèdent le pouvoir d'entrer en Transe de Vérité, mais certaines d'entre elles, connues sous le nom de Diseuses de Vérité (ou Cogitae Verae), sont particulièrement réputées pour leur maîtrise de ce pouvoir. Il s'agit généralement de Révérendes Mères possédant un niveau élevé en Mémoire Seconde, ainsi que le don de Prescience.

Mémoire Seconde et Obédience

Encore plus que les simples Sœurs, les Révérendes Mères sont censées faire montre d'une obéissance absolue envers l'Ordre, dont elles sont la vivante incarnation.Si jamais l'une d'elles semble oublier ce fait immuable, sa Mémoire Seconde est là pour le lui rappeler, les voix des Autres agissant comme autant de directeurs de conscience intérieurs.

Dans certaines circonstances, une adepte peut agir contre son conditionnement ou les volontés de son ordre moyennant le sacrifice d'un point de Karama. Dans le cas des Révérendes Mères, une telle désobéissance est rendue encore plus difficile par le poids de la Mémoire Seconde. Si une Révérende Mère envisage de prendre une telle décision, elle devra faire face au concert de désapprobation de ses voix intérieures, qui se manifesteront de manière intempestive et feront tout pour la dissuader ou pour la ramener dans le droit chemin.

Si elles ne sont pas entendues, les voix pourront même marquer leur désapprobation en empêchant la Révérende Mère récalcitrante d'accéder aux divers avantages que lui procure sa Mémoire Seconde. Un tel traitement pourra se poursuivre tant que la Révérende Mère n'aura pu convaincre les Autres de la justesse de ses décisions ; sa compétence de Rhétorique pourra alors lui être utile pour plaider sa cause auprès de ce véritable tribunal intérieur.

Mémoire Seconde et Partage

Une Révérende Mère peut transmettre sa mémoire (propre et seconde) à une autre Révérende Mère par l'intermédiaire du Partage, cet échange se révélant réciproque.

Cet acte est d'une importance vitale pour l'Ordre ; par ce moyen, les Révérendes Mères contribuent en effet à renforcer le tissu Bene Gesserit, tout en évitant que de précieuses et irremplaçables expériences ne soient perdues.

En intégrant ces nouvelles expériences, la Révérende Mère va considérablement accroître le champ de sa Mémoire Seconde, bénéficiant ainsi de nouvelles informations à partir desquelles elle pourra fonder ses choix en appliquant la célèbre maxime : *« Sélectionner à partir du passé, comparer au présent. Tirer les conséquences »*.

Ce Partage mémoriel constitue un ultime moment d'abandon où la fusion de l'esprit des deux Révérendes Mères est totale, chacune voyant le flot des expériences de l'autre se déverser en elle pour se fondre dans sa propre mémoire. Ces souvenirs partagés seront considérés par les Sœurs comme des souvenirs de premier degré, c'est à dire faisant partie d'une psyché directement recueillie pour la première fois. S'ils venaient de nouveau à être partagés, ils deviendraient des souvenirs de deuxième degré et ainsi de suite.

Ce moment d'intimité psychique absolue permet également aux deux adeptes d'échanger de brèves pensées, selon un processus qui s'apparente à une forme d'osmose empathique, et non à un quelconque pouvoir de télépathie.

Pour qu'un Partage soit possible, un contact physique doit d'abord être établi entre les deux Révérendes Mères, que cela soit en accolant les deux fronts ou par une main posée sur la tête de la partenaire.

Ensuite, la force qui rend le Partage possible n'apparaît qu'à l'approche de la mort ou en situation de péril mortel. Si cette condition ne peut être remplie, les Sœurs font alors appel à l'essence empoisonnée du Mélange, un dérivé du poison d'Epice utilisée lors de l'Agonie et que les Fremen appellent la « mort miniature » - ce qui augmente considérablement les risques.

Lors du Partage, les souvenirs et expériences personnels des deux Révérendes Mères se mêlent dans leurs esprits respectifs, ce qui peut induire de puissants changements de personnalité ; ces souvenirs ne sont pas régis par les règles de la Mémoire Seconde mais se fondent dans la mémoire consciente de la Révérende Mère réceptrice, comme s'il s'agissait de ses propres souvenirs.

Lorsque la fusion de deux esprits a été particulièrement forte et que les deux Révérendes Mères continuent à être en contact après le Partage, les deux adeptes auront tendance à réagir comme une seule et même personne. Ce genre de cas reste rarissime mais des précédents existent (et n'ont évidemment pas échappé à l'attention du Bene Gesserit).

Le Bene Gesserit a bien évidemment codifié la pratique du Partage, celui-ci pouvant se révéler dangereux hors de certaines circonstances.

Ainsi, le Partage est requis lorsqu'une Révérende Mère s'apprête à mourir, afin d'éviter de perdre toutes les connaissances acquises au cours de son existence. Il peut en aller de même, lorsqu'une adepte occupe un poste-clé ou va effectuer une mission dont l'issue demeure incertaine.

De manière générale, l'Ordre a tendance à considérer comme une grande perte la non-transmission des expériences, celles-ci pouvant s'avérer vitales pour le futur. Dans les cas les plus extrêmes, lorsqu'une cellule de Révérendes Mères (ce qui peut aller de quelques adeptes isolées sur une planète perdue à l'ensemble d'un Chapitre voire, en théorie, à l'Ordre dans son entier) est menacée de disparaître, ses membres peuvent procéder à l'*Extremis Progressiva.* Elles vont alors Partager deux à deux jusqu'à ce que chacune d'elle possède la Mémoire de toutes, de manière à ce qu'une seule suffise à apporter à la communauté les connaissances et expériences de l'ensemble de la cellule originelle.

En termes de jeu, le moment du Partage nécessite normalement le sacrifice d'un point de Karama de la part de chacune des deux adeptes ; l'une comme l'autre subit également 1D8 points de dommages, le Partage mobilisant toute leur énergie vitale.

Si une adepte est à court de Karama, la dépense requise sera remplacée par 1D8 points de dommages supplémentaires (pour un total de 2D8). Si l'on a recours à l'essence empoisonnée du Mélange (voir ci-dessus), chaque adepte subit 1D8 points de dommages supplémentaires (soit 2D8 si elle peut sacrifier 1 point de Karama ou 3D8 dans le cas contraire).

Notons que ces dommages n'ont que peu d'importance dans le cas d'une Révérende Mère mourante. Le Partage avec une Révérende Mère déjà morte reste possible tant qu'il survient au cours de la même scène que le décès.

Mémoire Seconde et Secrets

En théorie, le champ de la Mémoire Seconde englobe l'ensemble des informations et des connaissances de l'ensemble des adeptes du Bene Gesserit. En pratique, cependant, ceci n'est pas tout à fait exact…

Conformément à sa philosophie du contrôle absolu de l'information, le Bene Gesserit a en effet placé quelques restrictions et clauses de sécurité sur le Partage de la Mémoire Seconde, afin d'éviter que certains secrets indispensables à la pérennité de l'Ordre ne se trouvent trop facilement divulgués par l'usage de la Mémoire Seconde ou du Partage.

Dès sa fondation, les instances dirigeantes de l'Ordre BG décidèrent que certaines informations devraient être archivées en lieu sûr plutôt que d'être transmises de génération en génération.

Les quelques Révérendes Mères ayant accès à ces secrets doivent suivre au préalable une formation particulière leur permettant de masquer certaines informations au sein de leur mémoire et d'éviter ainsi leur transmission, que ce soit par la Mémoire Seconde ou le Partage.

En pratique, tout se passe comme si ces informations étaient stockées dans un compartiment mémoriel hermétique, uniquement accessible par la mémoire première de l'adepte. Les détentrices de ces précieux secrets s'engagent également à se donner la mort plutôt qu'à les révéler à qui que ce soit – un engagement soumis aux règles d'obédience détaillées ci-dessus.